

GURPS®

Quarta Edição

FANTASY™



Por William H. Stoddard

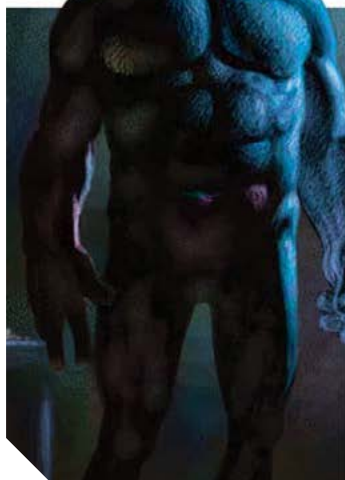
STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

FANTASY™



Escrito por **WILLIAM H. STODDARD**

Capa por **DENIS LOUBET, PAT MORRISSEY, BOB STEVLIC, e JOHN ZELEZNIK**

Editado por **ANDREW HACKARD e JEFF ROSE**

Material Adicional por **MICHAEL SUILEABHAIN-WILSON**

Ilustrado por **ABRAR AJMAL, ALEX FERNANDEZ, DENIS LOUBET,
BOB STEVLIC, EVA WIDERMANN, e ERIC WILKERSON**

Cartografia por **PHILIP REED**

ISBN 1-55634-519-4

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....4	Usando Objetos Mágicos em Campanhas.....29	Reservatórios de Mana.....43
Sobre GURPS4	SERES MÁGICOS.....29	Mana e Vida.....44
1. PLANEJANDO A CAMPANHA..5	Espíritos.....30	Redes Mágicas.....45
GÊNEROS.....6	Espíritos no Mundo Material.....30	Espíritos do Lugar.....45
Alta Fantasia.....6	Deuses, Espíritos e Mana.....30	PLANTAS E ANIMAIS.....46
Baixa Fantasia.....6	Deuses.....31	Lendas de Plantas e Animais.....46
Mitos e Jogos.....6	Anjos.....31	Espécies Imaginárias.....47
Fantasia Sombria.....7	Demônios.....32	Espécies Mágicas e
Fantasia Leve.....7	Deuses Malignos.....32	Órgãos Para o Mana.....48
Espada e Feitiçaria.....7	Semimortais.....32	Espíritos de Animais e de Plantas.....49
Nas Fronteiras.....7	Usando Espíritos em Campanhas.....33	MONSTROS.....49
Cruzamentos.....9	Sendo um Deus.....33	Gigantes.....50
CENÁRIOS.....10	REINOS MÁGICOS.....34	Por Detrás das Cortinas:
Mundos de Fantasia.....10	Terras dos Sonhos.....34	O Quão Forte é um Gigante?.....51
Motivações, Parte 1.....11	Reino das Fadas.....35	Híbridos.....51
Fantasia no Mundo Real.....13	Além.....35	O Pedigree da Quimera.....52
Motivações, Parte 2.....14	Mundos Espirituais.....35	Criaturas Possuídas.....52
ESCOPO.....15	Paraísos.....35	Enxames Não-Naturais.....53
Campanhas em Um Ponto.....15	Infernos.....36	Criações Mágicas.....53
Campanhas em Uma Área.....15	Reinos Arquetípicos.....36	Vítimas de Maldições.....54
Campanhas em Arco.....15	Universos de Bolso.....36	Descendentes dos Deuses.....55
Campanhas em Base-e-Missão.....15	OS MORTOS.....37	Entidades Primordiais.....56
Estilo de Campanha:	Fantasmas.....37	RAÇAS E CULTURAS.....56
Aspectos do Realismo.....16	Adoração aos Ancestrais.....37	Costumes Exóticos.....57
2. O SOBRENATURAL.....17	Além.....37	Raças.....58
Por Detrás das Cortinas:	Reencarnação.....37	Infertilidade.....58
Custos em Pontos.....18	Ressurreição.....38	Wugs.....59
MAGIA.....18	Ascensão e Deificação.....38	Licantropias Alternativas.....60
Magia Intrínseca.....18	Os Que Regressaram.....38	Seres Únicos.....61
Magia Subjetiva.....19	3. MUNDOS.....39	Culturas.....61
As Três Leis da Magia.....19	ESTRUTURAS.....39	O Lugar da Humanidade.....64
Natureza e Sobrenatureza.....20	Planetas.....39	Idiomas.....64
Conhecendo o Bem e o Mal.....21	Ambientes.....40	MAGIA E TECNOLOGIA.....64
Usando Magia em Campanhas.....21	Muitos Mundos.....40	Tecnologias Alternativas.....65
OBJETOS MÁGICOS.....22	Acima e Abaixo.....40	Tecnologia Aprimorada
Magia Natural.....22	JOGANDO COM MAPAS.....41	Magicamente.....65
Alquimia.....23	Terra.....41	Variações das Leis Naturais.....65
Encantamento.....23	Alterando o Mapa.....41	Tecnomagia.....66
Encantamento Rúnico.....25	Criando o Mapa.....41	Quando a Magia
Famíliares e Fetiches.....26	PAISAGENS MÁGICAS.....41	se Torna Tecnologia.....66
Objetos Denominados.....26	A Terra Viva.....41	Magia Aprimorada
Relíquias Sagradas.....26	Ambientes Aprimorados.....42	Tecnologicamente.....66
Focos.....28	Ambientes Impossíveis.....42	Cenários Exóticos.....68
	Magia Distribuída Irregularmente.....43	CIVILIZAÇÕES.....68
	Mana Seletivo.....43	Reis Legítimos e Pactos Sagrados.....68
		Elites Sobrenaturais.....69
		Comunidades Piratas.....69

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor-Chefe ■ ANDREW HACKARD
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente de Produção ■ MONIQUE CHAPMAN
Diretor de Arte ■ STEVE JACKSON
Design de Páginas ■ PHILIP REED
Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ

Revisão de Provas ■ MONICA STEPHENS
Gráfica ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ■ STÉPHANE THÉRIAULT

Testador principal: Peter V. Dell'Orto

Testadores: JKimara Bernard, James L. Cambias, Mike Dokachev, Kenneth Hite, Phil Masters, Kenneth Peters, David L. Pulver, Gene Seabolt, Michael Suileabhain-Wilson, and Chad Underkoffler.

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Fantasy** é copyright © 1990, 1995, 2004 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

INTRODUÇÃO

A fantasia é o reino da imaginação. Se um escritor de fantasia quer contar histórias sobre dragões, magos ou reinos de fadas, ele não precisa de documentação histórica ou explicações científicas — ele pode apenas imaginá-los. Isso dá aos escritores mais liberdade do que qualquer outro gênero.

Mas “mais liberdade” não significa liberdade *ilimitada*. O leitor tem que acreditar que os personagens e eventos são possíveis *no mundo da história*. Um mundo de fantasia com sua própria lógica — o que os críticos chamam de *consistência interna da realidade* — produz histórias mais interessantes do que um mundo onde tudo pode acontecer.

Em jogos de RPG, uma fonte dessa consistência é o sistema de regras. Um bom conjunto de regras não é uma barreira para a imaginação do MJ... é uma ferramenta para manter a coerência de que tudo o que ele imagina. **GURPS Fantasy** mostra como realizar a campanha de fantasia que você realmente deseja.

Um grande recurso para criar fantasia vem das lendas, mitos e folclore do passado. Todo mundo sabe sobre dragões, então os leitores e jogadores já estão na metade do caminho para acreditar neles. **GURPS Fantasy** descreve muitos seres, criaturas e objetos lendários e dá conselhos sobre como usar **GURPS** em suas próprias fantasias.

O capítulo final reúne tudo em um novo cenário de fantasia, Roma Arcana, baseado nas lendas da Roma antiga em seus tempos mais sombrios e emocionantes. Se você deseja iniciar uma nova campanha em um cenário familiar, mas exótico, Roma Arcana está pronto para ser jogado. Se você estiver usando a estrutura de Mundos Infinitos do **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**, você pode encaixar Roma Arcana nela como uma história alternativa, ao mesmo tempo familiar e estranha. E se você gostaria de projetar seu próprio mundo original, Roma Arcana é um modelo que você pode seguir.



SOBRE O AUTOR

William H. Stoddard é um escritor e editor freelance que mora em San Diego, Califórnia, em um apartamento abarrotado de livros. Ele foi apresentado aos RPGs em 1975 e os joga desde então. Seu outro hobby principal é a pesquisa; novos livros de jogos lhe dão uma desculpa para mais e mais visitas à biblioteca — o que ele faria de qualquer maneira. Seu trabalho anterior para a Steve Jackson Games inclui **GURPS Steampunk** e quatro outros livros, como autor ou co-autor, bem como contribuições para vários outros livros.

Ele dedica este livro à memória do Felon, *felis optimus maximusque*, que supervisionou a redação de seus primeiros rascunhos.

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para **GURPS**. Ela também abrange o sistema **d20**, **Ars Magica**, **BESM**, **Call of Cthulhu**, e muitos mais grandes jogos — e outros lançamentos da Steve Jackson Games como **Illuminati**, **Car Wars**, **Transhuman Space**, e mais. Assinantes da **Pyramid** também terão a oportunidade de testar novos livros **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Fantasy** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/fantasy/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link “Bibliografia”.

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.

CAPÍTULO UM

PLANEJANDO

A CAMPANHA

1

*Como a imaginação dá contorno
Ao desconhecido, a pena do poeta
Dá-lhe forma, e o nada etéreo
Ganha um lugar certo e um nome.*

– William Shakespeare

Sonho de Uma Noite de Verão

David Rhys escovou cuidadosamente a tabuleta de argila desenterrada. Sua superfície era dura, como se tivesse sido disparada, mas ele não queria correr o risco de danificar a escrita cuneiforme. As palavras eram Hititas, mas em algum dialeto peculiar, arcaico ou simplesmente antigo. Havia algo sobre “...aquele que derrota o feiticeiro...”

“Professor!”

Movendo-se com um cuidado exageradamente lento, ele virou-se parcialmente em direção à escada que Andrew Jenkins acabara de descer. “Você encontrou algo?” ele perguntou.

“Rose disse que eu deveria pedir para você dar uma olhada. É algum tipo de forja, ela acha, e há algum tipo de espada lá. Parece enferrujada, então pode ser ferro.”

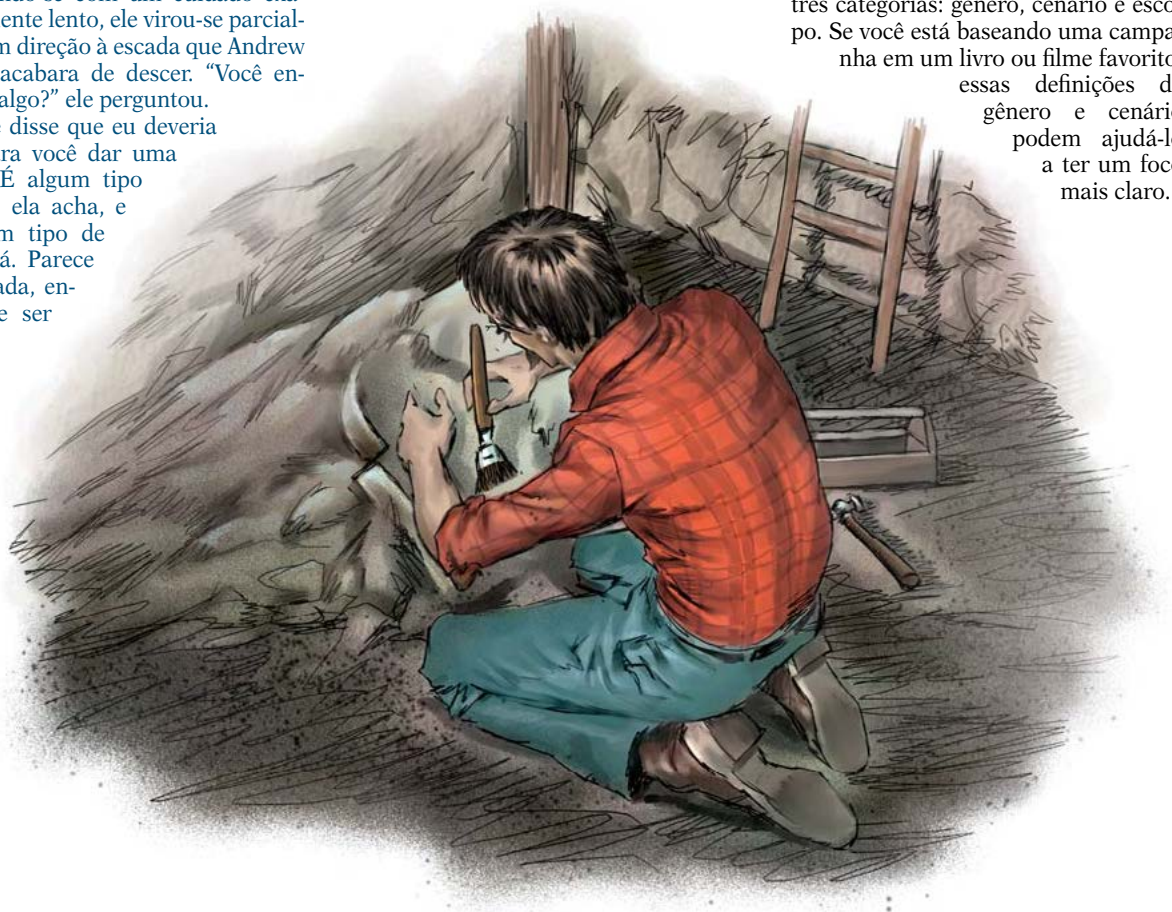
Rhys disse: “Estarei aí em um minuto. Tenho que embalar esta tabuleta adequadamente. Diga a ela para me esperar.”

A fantasia ocupa o meio termo entre a história e o mito. A história tenta descrever o que realmente aconteceu. A ficção realista está o mais próxima possível da história; pode não ter realmente acontecido, mas o leitor acredita que seus eventos *poderiam* ter acontecido. O mito tenta descrever o que captura a imaginação; uma boa história cria seu próprio senso de verdade. A fantasia tem elementos de ambos. Seus heróis escapam dos limites da existência hu-

mana. Suas ações e habilidades podem ser maiores do que a vida. E eles enfrentam desafios e perigos que também são maiores do que a vida.

A maior parte da preparação para uma campanha de fantasia vai para o desenvolvimento do cenário. No entanto, o cenário existe para o bem da campanha. É muito mais fácil decidir o que incluir depois de decidir em que tipo de campanha será incluído. Isso se aplica a todos os tipos de jogos, mas especialmente à fantasia. Uma campanha de fantasia oferece uma gama mais ampla de possibilidades; restringi-los exige mais trabalho.

Este capítulo explora as diferentes campanhas de fantasia considerando três categorias: gênero, cenário e escopo. Se você está baseando uma campanha em um livro ou filme favorito, essas definições de gênero e cenário podem ajudá-lo a ter um foco mais claro.



GÊNEROS

Gênero é uma forma de prever o que as pessoas vão gostar. Se duas histórias (ou duas campanhas) são do mesmo gênero, as pessoas que gostam de uma geralmente gostam da outra. Cada gênero tem seu próprio público, desafios típicos a serem enfrentados pelos personagens e certos panos de fundo para a ação. Cada gênero também enfatiza certas emoções e humores.

Poucas histórias são exemplos puros de *um único* gênero; algumas têm elementos de *todos* eles. O mesmo se aplica às campanhas. Descrições sobre os gêneros são diretrizes, não regras inquebráveis. As definições do gênero podem ajudar a sugerir coisas a serem incluídas em uma campanha para obter o efeito desejado.

ALTA FANTASIA

Se a fantasia ocupa o meio termo entre o mito e a história, a alta fantasia está mais próxima do mito.

Os mitos são sobre deuses; alta fantasia é sobre semideuses, guerreiros heroicos e mágicos poderosos. Mas há mais do que isso. Em uma campanha de alta fantasia, o nível de poder é um meio de criar admiração e espanto.

A magia ainda deve evocar essa admiração. Por milhares de anos, mitos e contos populares fizeram do voo um símbolo de poder. Os deuses viviam no céu e voavam para a terra, ou enviavam mensageiros alados para tarefas. Os feiticeiros teceram tapetes voadores e inventores astutos fizeram asas artificiais. Agora, milhões de pessoas voam por todo o mundo — e não é muito mais emocionante do que pegar um ônibus. O uso rotineiro pode transformar qualquer coisa de uma maravilha em uma conveniência. Se a magia, especialmente a magia poderosa, é comum e confiável, então é apenas outra tecnologia; não vai *parecer* mítico.

Várias coisas ajudam a manter a magia incrível. Primeiro, distribua-a de maneira desigual. Eventos intensamente mágicos se destacam mais se contrastarem com um fundo menos mágico. Em segundo lugar, enfatize sua imprevisibilidade, mesmo para pessoas que a usam regularmente. Terceiro, se possível, torne um pouco da magia uma zona desconhecida — não apenas para os protagonistas, mas para todos... talvez até os deuses.

Personagens em um cenário de alta fantasia podem encontrar verdadeiros poderes do mundo — deuses ou outros seres míticos. Frequentemente, esses encontros se desenrolarão em conversas ao invés de batalhas. Enfrentar inimigos míticos em combate deve assustar até os aventureiros mais habilidosos. No entanto, atrair a atenção desses seres eleva os heróis acima dos mortais comuns. Os deuses podem escolher os maiores ou mais dignos mortais como seus campeões, ou mesmo como potenciais futuros recrutas para a divindade — ou como problemas a serem removidos antes de ascenderem ao poder real.

A natureza divina é mais que um título, é um estado... Ser deus é a capacidade de sermos nós próprios a tal ponto que as nossas paixões estejam em harmonia com as forças do universo, de modo que aqueles que nos veem sabem que somos deuses, mesmo antes de terem ouvido o nosso nome... Governamos através das nossas paixões dominantes. Então, os que veem os deuses dizem, mesmo sem conhecerem os nossos nomes: "Ele é o Fogo. Ela é a Dança. Ele é a Destruição. Ela é o Amor"

— Roger Zelazny, *O Senhor da Luz*

BAIXA FANTASIA

A baixa fantasia está mais próxima da ficção realista do que do mito. Histórias de baixa fantasia concentram-se na vida diária e nos objetivos práticos das pessoas; a magia fornece uma maneira de atingir esses objetivos e os torna interessantes. Uma campanha de baixa fantasia pergunta como é viver em um mundo de monstros, magia e semideuses.

A maior parte da magia de baixa fantasia é uniformemente distribuída no mundo, não nitidamente focada em certos lugares. Seus efeitos são previsíveis e conhecidos. A magia de baixa fantasia é menos uma fonte de maravilhas e mais um kit de ferramentas.

Personagens na baixa fantasia estão mais preocupados com objetivos práticos do que com grandes paixões. Um traidor de alta fantasia pode ser motivado por um ciúme apaixonado, tentado pelo diabo ou perversamente seduzido pelo outro lado; um traidor de baixa fantasia quer 30 moedas de prata. Comerciantes e criminosos são figuras menores, ou totalmente ausentes, na maior parte das histórias de alta fantasia. Na baixa fantasia, eles não apenas são predominantes, eles podem ser os heróis.

Mitos e Jogos

Se a fantasia fica entre a história e o mito, então onde fica o mito?

Se é possível fazer uma campanha de fantasia, é possível fazer uma campanha mítica? Depende do mito.

Alguns mitos são muito parecidos com histórias de aventura. Na lenda nórdica, Thor e Loki vão para Jotunheim, a terra dos gigantes do gelo, e têm aventuras lá. Por exemplo, eles visitam a casa de um gigante e participam de competições esportivas com seus moradores. Este pode ser um episódio em uma campanha de RPG, especialmente se os jogadores gostam de um toque de comédia.

Durante uma das competições, Thor tenta esvaziar um chifre de bebida que está magicamente ligado ao oceano, e bebe tanto que provoca as primeiras marés. A ação nesta escala está além do escopo de quaisquer mágicas, encantamentos ou poderes na maioria dos jogos de fantasia.

Personagens em mitos são personificações de forças cósmicas. As histórias que enfatizam essa personificação geralmente são histórias de aventura, histórias de amor ou assassinatos misteriosos e podem se transformar em cenários de jogo. No entanto, as forças cósmicas inspiram outros tipos de histórias — histórias que explicam a origem do mundo, profetizam seu fim ou expressam horror por sua vastidão desumana.

Nada impede que as forças cósmicas entrem no jogo. Mas geralmente são melhor apresentadas por meio de pura narrativa (veja *Mitologia*, pág. 76 e 77, para algumas histórias adequadas), não por meio de regras. Os poderes dos seres míticos nunca são totalmente medidos, nem seus motivos totalmente compreendidos.

FANTASIA SOMBRIA

A fantasia sombria empresta o clima de horror. Retrata a magia como algo ameaçador... mais propensa a prejudicar do que ajudar. Os seres sobrenaturais são poderosos e indiferentes às preocupações humanas, se não completamente malévolos; sua atenção é temida, não desejável. Lembre-se do antigo costume de falar sobre “as fadas” (faerie) ou “as benevolentes” (as Erínias, ou Fúrias, da mitologia Grega) para evitar ofendê-los. Qualquer uso de magia, mesmo para fins virtuosos, deve ter um preço.

As elaboradas mitologias que estão por trás de muitas histórias de alta fantasia também formam um elemento essencial na fantasia sombria — mas na fantasia sombria, a maioria das pessoas pode nem ter ouvido falar delas. Nos cenários mais sombrios, a verdade suprema pode ser *malteísta* (pág. 32), e os heróis podem estar condenados a lutar desesperadamente contra o mal e o horror.

Um grande tema na fantasia sombria é o sacrifício do herói. Este pode ser sua vida, dada de boa vontade para matar um inimigo ou fechar os portões do inferno; feridas e cicatrizes que nunca vão cicatrizar; loucura; ou sua própria corrupção usando o mal para derrotar um mal maior. Ele enfrenta medo constante — não apenas por si mesmo, mas também pelas pessoas que defende. Fantasias sombrias geralmente terminam em tragédia. Seus heróis têm características apropriados, desde falhas trágicas de caráter até maldições ou destinos infelizes.

FANTASIA LEVE

Onde a fantasia sombria está cheia de consequências severas, a fantasia leve as evita. Seu objetivo é divertir o público (ou os jogadores). As inspirações para esse tipo de fantasia incluem *Sonho de Uma Noite de Verão*, de Shakespeare, com suas fadas pregando peças em mortais e contos de fadas com finais felizes. As fantasias sombrias costumam ser tragédias; fantasias leves geralmente são comédias.

Naturalmente, os personagens em fantasia leve têm que enfrentar problemas e ameaças ao longo do caminho. Essas ameaças geralmente não são letais ou irreversíveis. Se os heróis se transformarem em algo nojento, haverá uma maneira de fazê-los voltar. Se eles enfrentarem um monstro, ele terá alguma fraqueza inesperada. Muitos enredos de fantasia leve lidam com complicações em vez de ameaças; por exemplo, uma heroína pode ter que encontrar ingredientes mágicos estranhos para libertar o herói de uma magia.

Mágicas na fantasia leve sempre correm o risco de dar errado de maneiras inesperadas. Os seres sobrenaturais são excêntricos ou complicados, controlados por regras peculiares que fornecem aos mortais maneiras inteligentes de tirar o melhor deles. Aprender seus nomes (veja *Nomes Verdadeiros*, pág. 14) é um exemplo clássico, como no conto de fadas “Rumpelstiltskin”. O mesmo tema aparece em histórias sobre desejos que deram errado, ou sobre fazer pactos com o Diabo e conseguir se safar no último minuto.

De certa forma, a fantasia leve está relacionada à baixa fantasia. Juntar pessoas do dia a dia e problemas práticos com seres míticos e magia poderosa é uma fonte natural de absurdos divertidíssimos.

Por outro lado, algumas fantasias leves chegam mais perto da alta fantasia. Histórias influenciadas por aventuras clássicas de espadachins, como *The Phoenix Guards*, de Steven Brust, têm heróis que enfrentam o perigo real, mas o encaram de maneira leve ou até mesmo o acolhem com prazer por um senso de honra pessoal.

ESPADA E FEITIÇARIA

O foco da espada e feitiçaria é a aventura, e o clima que ela produz é a excitação. As configurações para campanhas de espada e feitiçaria permitem o máximo de aventuras possível. Civilizações bem organizadas são raras. Terras vazias habitadas por nômades bárbaros, cidades-estado corruptas e decadentes ou as ruínas assombradas de civilizações anteriores oferecem mais entretenimento — e têm menos leis inconvenientes. Os panos de fundo para espada e feitiçaria geralmente são apenas esboços rápidos. A construção de mundos elaborada não é o objetivo desse gênero; o que importa é que há exércitos para conquistar, monstros para matar e ruínas para saquear.

Espada e feitiçaria clássicas geralmente tornam os espadachins os heróis principais. Os feiticeiros podem ser ameaças ao herói ou às pessoas que ele protege, como na série Conan de Robert E. Howard e C.L. As histórias de Jirel de Joiry de Moore. Ou podem ser os mentores e patronos dos heróis, como nos contos de Lankhmar de Fritz Leiber. Obras de espada e feitiçaria mais recentes geralmente têm heróis que podem fazer magia. Eles podem ser igualmente habilidosos em combate não mágico, ou pertencer a equipes de aventureiros onde alguns membros fornecem as espadas e outros a feitiçaria. Equipes de aventureiros têm sido a base da maioria dos RPGs de fantasia, desde o *Dungeons & Dragons* original.

Magia para aventureiros tem que ser rápida, amplamente projetada para eficácia em combate. O aventureiro mago não é um recluso erudito ou um malandro astuto, mas uma arma de artilharia humana. Ou, se seus poderes forem mais sutis, ele precisa de habilidades de combate não mágicas para se manter vivo. Qualquer uma das abordagens evita cenas em que todos os outros lutam e o mago se esconde e espera o fim da batalha.

Espada e feitiçaria pode se assemelhar a qualquer outro gênero, mas se concentra principalmente em ação e combate. A versão espada e feitiçaria da alta fantasia apresenta feitiços impressionantes, heróis épicos e batalhas que decidem o destino dos reinos. A versão sombria está cheia de feitiçaria maligna e monstros terríveis. A versão de baixa fantasia frequentemente envia aventureiros para ambientes urbanos desagradáveis para enfrentar as guildas de ladrões e assassinos ou padres e aristocratas corruptos. Na espada e feitiçaria leve, os heróis têm que lidar com rivais espalhafatosos e seu próprio mau julgamento. Uma campanha voltada para a aventura pode ter qualquer um desses estilos.

NAS FRONTEIRAS

Vários outros gêneros têm alguma semelhança com a fantasia. Alguns têm elementos claramente fantásticos, mas geralmente não são classificados como fantasia e podem agradar a públicos diferentes. Outros apelam para o público de fantasia e são classificados como fantasia, mas carecem de um ou mais elementos típicos.

Sobrenaturalismo Cristão

Nem todo mundo considera as forças sobrenaturais como fantasia. Milhões de cristãos (bem como adeptos de outras religiões) acreditam que o sobrenatural é real e onipresente. Vários romances, como *Este Mundo Tenebroso*, de Frank Peretti, retratam essas forças sobrenaturais em guerra no mundo moderno. Esses romances geralmente não são considerados fantasia, e os poderes sobrenaturais não são descritos como mágicos. Isso é, em parte, semântico, mas reflete um ponto real da teologia: se os eventos sobrenaturais vêm de Deus, a maneira certa de descrevê-los não é “Eu operei uma magia”, mas “minhas orações foram atendidas por um milagre”. Uma campanha baseada nesta suposição não exigiria as ferramentas apresentadas neste livro, embora as regras para magia clerical (pág. MB242) possam ser úteis. Qualquer coisa que se pareça com mágicas será uma armadilha do Diabo, e seu efeito será uma ilusão (veja *Glamour*, pág. 20).

Terras Exóticas

Este gênero tem pouco ou nenhum conteúdo sobrenatural, mas inclui todas as outras armadilhas da fantasia histórica. Os cenários são países remotos, os heróis muitas vezes são aristocratas e seus feitos transcendem os limites normais de probabilidade. Muitas histórias desse gênero, desde os romances *O Prisioneiro de*

Zenda e *Titus Groan* até *A Princesa Prometida*, acontecem em terras inexistentes, o que as torna fantasiosas por uma definição (veja *Mundos de Fantasia*, pág. 10).

Artes Marciais

Filmes de artes marciais, especialmente os filmes de *Chanbara* japoneses e *Wuxia* chineses, têm heróis com dons sobre-humanos ou sobrenaturais, muitas vezes explicados como o domínio do *chi* (energia vital). Os heróis variam desde aqueles que são simplesmente incrivelmente habilidosos até aqueles com poderes esotéricos ou que operam mágicas e trabalham com magia. Esses são cenários de “terras distantes” para públicos ocidentais, mas não para públicos no Japão ou em Hong Kong; muitos acontecem no passado lendário. As habilidades de verdadeiros artistas marciais são impressionantes o suficiente, e as lendas de seus feitos sobre-humanos ajudam a tornar os elementos de fantasia puros aceitáveis para o público asiático e americano.

Romance Paranormal

Durante o último quarto de século, escritores de romances como Sharon Green, Melanie Jackson, Kathleen Nance e Robin Owens começaram a explorar temas de ficção científica ou fantasia. A viagem no tempo é a mais popular; permite que uma heroína dos dias atuais se apaixone por um homem do passado cavaleiresco. Como regra, os romances de viagem

no tempo não têm máquinas do tempo ou outros suportes científicos, nem exploram os paradoxos lógicos de visitar o passado. A viagem no tempo é efetivamente mágica, mesmo que não haja outra magia na história. Outros romances de “fantasia romântica” têm heroínas mortais que se apaixonam por seres sobrenaturais ou retratam os efeitos românticos de talentos mágicos ou psíquicos.

A construção de mundos é menos comum, embora os livros classificados como romance futurístico possam ser ambientados em outros planetas com aspectos de fantasia, como *Celta* de Owens (veja *Outros Planetas*, pág. 10). Esses livros enfocam principalmente os relacionamentos românticos em vez dos detalhes do cenário, assim como a espada e feitiçaria enfatizam a ação e o combate em vez do cenário.

Aventura Super-Heroica

Os super-heróis de quadrinhos incluem mágicos e personagens com poderes mágicos: Senhor Destino, o Espectro, Mulher Maravilha, Capitão Marvel, Dr. Estranho, Thor e Promethea, entre outros. A singularidade do super-herói, ou do supervilão, faz parte da fórmula clássica. A presença da magia não muda o mundo mais do que o desdobramento tecnológico das incríveis invenções de outros super-heróis. Personagens mágicos podem se envolver com vários mundos mágicos: o céu e o inferno Cristãos, os Reinos dos deuses Gregos e Nórdicos, ou a terra dos sonhos ou da morte. Normalmente, apenas um super-herói ou supervilão pode visitar esses outros planos.

Horror Sobrenatural

Qual é a diferença entre horror sobrenatural e fantasia sombria? Esta é uma boa pergunta. Os críticos não concordam com a resposta, ou se há alguma diferença.

O horror sobrenatural é semelhante ao sobrenaturalismo cristão em sua visão da magia. O envolvimento humano na magia é perigoso e frequentemente reflete orgulho pecaminoso; a salvação vem da fé em um poder superior. Na fantasia sombria, os heróis derrotam o horror com sua própria coragem ou descobrem maneiras de usar a magia contra ele.

Em qualquer caso, a fronteira entre os dois é discutível. De que lado está uma campanha, um livro ou um filme, muitas vezes é uma questão de opinião.



Cruzamentos

Fantasia é um gênero rico por si só — mas **GURPS** permite que Mestres e jogadores combinem gêneros diferentes. Os MJs podem querer fazer uma campanha de “fantasia mais”: fantasia e outro gênero, trabalhando juntos.

Cyberpunk

O cyberpunk começou com a ideia de que os computadores do futuro, ou realidade virtual, podem *parecer* mágica. Mas e se coisas que parecem mágica colidirem com coisas que realmente *são* mágicas? Um futuro cyberpunk pode ter elfos, anões e orcs vivendo em cidades pós-modernas, como no clássico RPG **Shadowrun**. A magia pode aprimorar as habilidades dos programadores ou convocar espíritos para habitar computadores como um atalho para a inteligência artificial. Por outro lado, os *cybermagos* podem usar computadores para ajudar em rituais mágicos. Uma sala de bate-papo pode hospedar uma operação de magia cerimonial?

Espionagem

Se a magia existisse, o governo nos diria? Espiões e agentes secretos já vivem em um mundo oculto. Talvez ele tenha segredos mais sombrios do que qualquer um conhece, e operadores iluminados os guardam... ou os roubam. Uma equipe pode trabalhar para uma agência de investigações paranormais do governo, o Vaticano, uma cabala de feiticeiros ou um poder sobrenatural. Eles podem até ser entidades sobrenaturais, enviadas do céu, inferno ou dos reinos das fadas para intervir nos assuntos humanos.

Procedimento Policial

“Os criminosos são covardes e supersticiosos” — mas se a magia existir, algumas superstições podem valer a pena. A polícia pode lidar com tudo, desde súcubos prostitutas e truques de ladrões até maldições assassinas e sacrificios de sangue. Cada departamento pode abrigar uma equipe de Feiticeiros, Bruxas e Taumaturgos — ou policiais individuais podem aprender truques sobre os quais não podem falar em público.

Retrotech

Steampunk combina o charme antigo de lâmpadas a gás e dirigíveis com especulação tecnológica sobre computadores mecânicos e energia elétrica sem fio. No entanto, a era do vapor também era fascinada pelo sobrenatural, desde as Mil e Uma Noites e Gilbert e Sullivan até a alta magia ritualística, espiritualismo e teosofia. Dois livros de referência do **GURPS**, **Castle Falkenstein** e **Deadlands**, combinam steampunk e magia. As imaginações tecnológicas de épocas anteriores também funcionam bem, desde os autômatos mecânicos do século 18 até as lendárias invenções de Dédalo. Retrotech também pode usar magia para aprimorar a tecnologia.

Capa e Espada

A era dos heróis de “capa e espada” viu a criação da astronomia científica, da física e da anatomia — e a busca pelo conhecimento oculto e sobrenatural, muitas vezes pelos mesmos cientistas. Em um cenário mágico, mestres espiões como Walsingham e Richelieu podem empregar adivinhos e feiticeiros junto com assassinos e criptógrafos. Os próprios espadachins podem preferir magia mais chamativa, bem como esgrima, como em *The Phoenix Guards*, de Steven Brust. Para um cenário mais livre, mova a campanha para o Caribe repleto de piratas, onde escravos criam novas tradições mágicas como proteção contra seus mestres (veja o livro *On Stranger Tides* de Tim Powers ou o filme *Piratas do Caribe*).

Histórias de Guerra

A guerra é um dos principais temas do gênero fantasia — geralmente baseada em armas e táticas pré-pólvora. No entanto, a guerra moderna pode combinar-se com a fantasia. A Segunda Guerra Mundial é o cenário perfeito para uma campanha de fantasia enigmática, com ocultistas britânicos e alemães operando mágicas uns sobre os outros e procurando relíquias místicas potentes (veja, por exemplo, *Lammis Night* de Katherine Kurtz).

Faroeste

O Velho Oeste certamente faz parte da mitologia americana, mas a maioria das pessoas não tem conhecimento dos elementos sobrenaturais do folclore ocidental. A magia deve ser integrada em um cenário ocidental com cuidado. Mágicos lançando bolas de fogo podiam ofuscar os pistoleiros e diminuir o tema central do gênero ocidental. Magia mais sutil é melhor.

O tema do conflito entre sociedades civilizadas e tribais — “cowboys e índios” — pode ser aprimorado se os povos tribais tiverem acesso a poderes sobrenaturais que os povos civilizados esqueceram. Nos faroestes clássicos, as pessoas civilizadas serão os heróis; em tratamentos subversivos, os índios americanos têm percepções espirituais cuja perda é uma tragédia profunda. Eles também podem fornecer um refúgio para outros elementos “não civilizados”, como no faroeste licantrópico de Pat Murphy, *Nadya*. Ou as pessoas civilizadas podem ter sua própria magia. Por exemplo, muitos jogadores no cenário **Deadlands** têm poderes sobrenaturais, e as *Regras dos Jogos de Hoyle* são um grimório!

Os faroestes podem ser um modelo para campanhas em outras épocas históricas. Os nobres do antigo Império Persa aprenderam a “cavalgar bem, atirar com firmeza e dizer a verdade”. Sua fé zoroastriana em uma batalha cósmica entre o bem e o mal, com a mentira como o mal supremo, poderia inspirar uma luta entre sua civilização e selvagens tribais como os Gregos. Magos zoroastrianos capazes de lançar fogo e relâmpagos podem até substituir pistoleiros.

CENÁRIOS

O cenário se concentra na natureza do mundo específico da campanha — conforme visto pelo Mestre do Jogo. As histórias de fantasia descrevem coisas que não existem no mundo real — muitas vezes, mas nem sempre, mágica. Em algumas histórias, os elementos mágicos ou fantásticos são secretos; os heróis sabem sobre eles, ou aprendem sobre eles, mas o mundo cotidiano continua inconsciente. Em outras histórias, a sociedade abraça os elementos mágicos ou fantásticos. Qualquer uma das opções oferece várias abordagens. **GURPS Fantasy** se concentra na criação de mundos mágicos e no desenrolar de campanhas neles — embora muito de seu conteúdo também seja útil para o desenvolvimento de campanhas de fantasia ambientadas no mundo real.

MUNDOS DE FANTASIA

Elementos fantásticos abertamente reconhecidos produzem um cenário separado do “aqui e agora”. Os MJs podem fazer essa separação de várias maneiras.

A separação do mundo real, por si só, pode tornar fantasia uma história ou uma campanha. Na literatura, muitos consideram os romances de Titus Groan de Mervyn Peake uma fantasia, embora eles não contenham elementos mágicos.

Para alguns críticos, “alta fantasia” inclui todas as histórias ambientadas em um mundo de fantasia. Essa é uma definição útil para alguns propósitos, mas diferente da que este livro usa. Um mundo completamente inventado pode estar muito mais próximo da história ou mesmo da realidade atual do que do mito. As histórias de Lankhmar de Fritz Leiber, e *Estação Perdida* e *A Cicatriz* de China Miéville se passam em mundos inventados, mas suas grandes cidades sofrem com a corrupção de forma realista, e os motivos de seus heróis raramente são nobres.

Longe Daqui

Coisas fantásticas podem acontecer em países distantes, especialmente aqueles que poucas pessoas visitam. O Tibete, ou Haiti, ou os Balcãs podem fornecer lares para forças sobrenaturais esquecidas por pessoas civilizadas. No mais simples, isso se mistura com viajantes contando histórias estranhas, sabendo que ninguém pode verificá-las.

Esse raciocínio funcionava melhor no século 19 do que agora. Avanços nos meios de transporte e comunicação significam que nenhum lugar mais é remoto o bastante. Não existem mais terras escondidas.

Os MJs, entretanto, podem definir um terreno escondido no passado recente, um ou dois séculos atrás. As pessoas naquela época não esperavam magia em suas próprias vidas ou seus próprios países, mas quando grandes partes do mundo não eram mapeadas, as surpresas eram imagináveis. O tratamento dado por Tim Powers ao Mar do Caribe em *On Stranger Tides* é um bom exemplo.

Outro método é simplesmente ignorar o problema. Sim, em uma ilha na costa da Europa, existem dragões e bruxos, e todas as pessoas de lá sabem sobre eles, mas pessoas de outros países pensam que são apenas folclore. Essa abordagem geralmente funciona melhor na fantasia humorística (veja *Fantasia Absurdist*, pág. 13).

O exemplo clássico desse tipo de fantasia é *O Mágico de Oz* e suas muitas sequências.

Nas terras civilizadas, acho que não sobrou nenhuma bruxa; nem mágicos, nem feiticeiras e nem bruxos. Mas a Terra de Oz nunca foi civilizada, porque vivemos separados do resto do mundo. E é por isso que ainda temos bruxas, feiticeiros e magos.

— L. Frank Baum, *O Mágico de Oz*

Outros Planetas

Após a exploração de todo o planeta Terra, os escritores se voltaram para outros planetas como cenários para aventuras fantásticas. Algumas décadas atrás, a lua, Marte e Vênus estavam longe o suficiente. Com nosso sistema solar mapeado, os escritores se voltaram para planetas de outras estrelas para dar licença à sua imaginação.

A maioria das histórias de mundos alienígenas preveem apenas estranheza explicável cientificamente, mesmo em romances planetários como os romances Marte de Edgar Rice Burroughs ou as histórias do Planeta Krishna de L. Sprague de Camp. Alguns elementos aparentemente sobrenaturais têm, na verdade, fundamentos psíquicos ou de ficção científica, como *Witches of Karres* de James H. Schmitz, os feitiços e feiticeiras de *Darkover* de Marion Zimmer Bradley ou os deuses hindus de *Senhor da Luz* de Roger Zelazny. Outras histórias imaginam

mundos distantes onde a magia ainda funciona, como em vários romances de Andre Norton, incluindo *Star Gate*. C.S. Lewis oferece um tratamento de alta fantasia em *Além do Planeta Silencioso* e *Perelandra*, cujo herói, Ransom, visita Marte e Vênus e os encontra governados por anjos.

O Passado

Como terras distantes, o passado tem algumas vantagens que faltam ao presente.

Se o cenário for o passado histórico antes de 1730, a grande maioria das pessoas acreditava na magia. Interpretar essas pessoas inclui interpretar sua crença no sobrenatural — o que torna o sobrenatural real mais fácil de trabalhar em uma história ou campanha. As lendas de sociedades históricas como a Grécia ou o Japão fornecem material de base com o qual os jogadores podem já estar familiarizados, limitando a necessidade de longas explicações.

Uma campanha ambientada na pré-história não se baseia em tais fontes. No entanto, há mais espaço para inventá-los, já que a pré-história ainda é amplamente desconhecida. Os restos da magia podem ter se desintegrado nos últimos milênios ou podem estar escondidos sob o solo de algum país remoto (veja *Fantasia Relicário*, pág. 13).

Campanhas ambientadas no passado podem explorar as razões para o desaparecimento da magia; é um tema natural para eles.

Tanto as histórias de *O Senhor dos Anéis* de Tolkien quanto as histórias de *Conan* de Howard são ambientadas, pelo menos nominalmente, no passado pré-histórico. *The Magic Goes Away*, de Larry Niven, é um tratamento recente, porém clássico, do desaparecimento da magia. A fantasia ambientada no passado histórico inclui muitos romances Arturianos. Os cenários de RPG incluem a Europa Mítica de *Ars Magica* e a Camelot do *Rei Arthur Pendragon*, em períodos históricos, e o mundo de *Exaltado*, em uma pré-história inventada.

O Futuro

Uma abordagem menos popular, mas perseguida por várias histórias interessantes, define a mágica no futuro. Na verdade, isso oferece vários híbridos diferentes de fantasia e ficção científica, dependendo de qual futuro a campanha estiver ambientada.

Motivações, Parte 1

Fãs de qualquer gênero esperam certos tipos de conteúdo — eles os procuram em novos trabalhos e sentem falta deles se estiverem ausentes. Aqui estão alguns elementos que são especialmente comuns em RPG de fantasia.

Dons Bárdicos

Na lenda, os antigos bardos Celtas eram sagrados. Ninguém poderia puni-los pelo que diziam ou cantavam, e reis e guerreiros temiam suas sátiras. Os bardos em muitas culturas têm poderes mágicos, geralmente envolvendo persuasão sobre-humana. Em várias tradições religiosas, os deuses falam por meio de poetas (às vezes um inconveniente, como quando a Rainha das Fadas deu a Thomas Rymer “a língua que não pode mentir”).

Turistar

Os heróis que visitam um mundo de fantasia, ou um novo país em tal mundo, muitas vezes viajam para todos os seus lugares interessantes e ouvem suas histórias. Mesmo que as forças do mal estejam por perto, os heróis têm tempo para ir ver a tumba de um antigo rei.

Duelos

Em guerras reais, os exércitos treinados para combater em unidades normalmente derrotam os exércitos de guerreiros que lutam como desorganizados, mesmo que os guerreiros sejam lutadores individualmente melhores (veja *Guerra em Cenários de Fantasia*, pág. 186). No entanto, a fantasia geralmente se concentra em heróis individuais. O combate importante é homem a homem, guerreiro habilidoso contra guerreiro habilidoso, com o resto do exército desaparecendo em segundo plano, ou mesmo parado e observando enquanto os líderes lutam. Outros tipos de conflito, como duelos de feiticeiros, também enfatizam o poder individual e a habilidade em vez da organização. Um duelo tradicional de magos (como na cantiga “*The Two Magicians*”) envolve metamorfoses repetidas.

Magia Instantânea

Rituais mágicos do mundo real, como a tecnologia do mundo real, exigem preparações longas, lentas e cuidadosas. A magia em mundos de fantasia pode ser a mesma coisa. No entanto, muitas fantasias apresentam mágicos que

podem lançar bolas de fogo ou arremessar uns aos outros através de uma sala com um gesto. Essas habilidades também os ajudam a lidar com espadachins que têm reflexos rápidos e respeito limitado pela santidade da vida.

Bobos

Palhaços, bobos e bufões costumam ter um equivalente de imunidade bárdica: eles podem imitar ou zombar de guerreiros e aristocratas na corte de seu mestre, impunes, porque todos concordam que não sabem o que estão dizendo. Essa liberdade de expressão os tornou irresistíveis para os escritores muito antes que o gênero de fantasia surgisse; Os personagens de Shakespeare incluem alguns tolos memoráveis. Os tolos na literatura costumam ser homens inteligentes que usam uma máscara de estupidez ou de insanidade.

Curandeiros

Se a magia serve para alguma coisa, geralmente é para cuidar de doentes e feridos. A maioria das pessoas não quer fantasiar sobre a verdadeira medicina medieval. Mágicas de cura podem parar o sangramento, curar doenças ou mesmo restaurar partes perdidas do corpo, geralmente com a ajuda de ervas mágicas. Outras ervas podem fornecer anticoncepcionais confiáveis; a gravidez indesejada parece ser rara na fantasia.

Letra da Lei

Um antigo provérbio adverte: “Cuidado com o que deseja”, e os contos populares descrevem muitos desejos que dão errado porque são declarados descuidadamente. Em um cenário mágico, um desejo, mágica ou oração se tornará realidade, mas não necessariamente da maneira que o orador quis dizer. Certificar-se de que o texto não deixa espaço para surpresas desagradáveis proporciona trabalho para pessoas que se tornariam advogados em cenários realistas.



Uma forma é um “retorno da magia” em um futuro próximo. Isso pode resultar do colapso da civilização mundial seguido por uma renovação da magia, talvez em um cenário quase medieval. Outra boa abordagem é fazer a magia reaparecer em um mundo de alta tecnologia, como no RPG *Shadowrun*. De qualquer forma, o cenário ainda é reconhecidamente a Terra, com a magia como um desenvolvimento recente.

Em um futuro distante na Terra, a magia pode coexistir com resquícios de tecnologia muito avançada, talvez

não mais totalmente compreendida. Os detalhes de seu ressurgimento podem ser vagos; em milhares ou milhões de anos, eles poderiam ter sido esquecidos. *A Agonia da Terra*, de Jack Vance, é um tratamento clássico que influenciou a representação da magia no RPG de fantasia. Um tratamento muito diferente é o futuro hiperurbanizado de *Metropolitan* e *City on Fire*, de Walter Jon Williams.

Uma outra variante é a fantasia do espaço sideral, com uma civilização interestelar usando magia. Isso é di-

ferente do romance planetário, onde a civilização dominante é tecnológica e racionalista, e a magia existe apenas em um planeta distante. Na fantasia do espaço sideral, a civilização dominante é mágica e a magia é a única maneira de viajar entre as estrelas. A magia pode coexistir com a tecnologia em tal cenário ou substituí-la. Os romances de Melissa Scott, *Five-Twelfths of Heaven*, *Silence in Solitude* e *The Empress of Earth* oferecem um tratamento desse tema com base na magia hermética.



História Alternativa

Várias fantasias são histórias alternativas, divergindo da história real em pontos específicos de ramificação. Em tais cenários, uma escolha diferente específica no passado levou à descoberta ou preservação da magia, muitas vezes em um mundo moderno. Essa abordagem funciona bem para explorar um mundo semelhante ao de hoje ou ao passado recente, mas onde a magia funciona, ou para enviar pessoas daqui e agora para esse mundo.

As histórias de Lord Darcy de Randall Garrett oferecem uma história alternativa cuidadosamente elaborada para seu cenário mágico, com uma divergência na Idade Média. *The Dragon Waiting*, de John M. Ford, ramificou-se antes, com a restauração bem-sucedida do paganismo pelo Imperador Romano Juliano. “A Companhia dos Mágicos” de Robert Heinlein, *Operation Chaos* de Poul Anderson e *The Case of the Toxic Spell Dump* de Harry Turtledove são tratamentos mais leves, focados principalmente em paralelos mágicos com a tecnologia do século XX. *Castle Falkenstein* apresenta um mundo de jogo com o mesmo espírito, embora sem um ponto específico de divergência ou cronograma detalhado. E, claro, veja *GURPS Infinite Worlds*.

Outros Planos

Outros planos, ou outras dimensões, oferecem outra maneira de enviar as pessoas dos dias atuais para o reino da magia. Essa ideia básica aceita o mundo não mágico conhecido pela ciência do século 21 como sim-

plesmente um reino em um universo maior. Em outros reinos, a magia continua poderosa.

Os reinos mágicos incluem terras dos sonhos, reinos das fadas, mundos espirituais, céus, infernos e mundos arquetípicos (veja *Reinos Mágicos*, pág. 34). Pode até haver dimensões múltiplas em arranjos complexos, como no cenário A Cabala (pág. MB543). Outros planos se ligam diretamente à Terra — possivelmente a uma Terra de fantasia ou à Terra do século 21 não-mágica. Seu relacionamento com a Terra deve definir como sua magia funciona e como os humanos obtêm acesso a eles.

Histórias desse tipo incluem a visita de Odisseu ao submundo na *Odisseia* e a jornada de Thomas Rymmer aos reinos das fadas em “*The Ballad of True Thomas*”. Do século 20, dois dos melhores exemplos enfatizam as terras dos sonhos: “*A procura de Kadath*” de H.P. Lovecraft e *The Sandman* de Neil Gaiman. A trilogia *Zimiamvia* de E.R. Eddison oferece um tipo diferente de plano alternativo — a realidade arquetípica da qual a Terra é uma sombra e o paraíso pessoal de um homem. No RPG, outros planos são os principais elementos dos jogos do *Mundo das Trevas*.

Em certo sentido, as realidades virtuais do cyberpunk são outro tipo de plano alternativo onde existem diferentes leis naturais. Normalmente, essas simulações não podem mudar diretamente a realidade externa, mas o herói de *Matrix* e suas sequências ganha poderes sobre-humanos em ambos os mundos.

Realidades Separadas

Um mundo de fantasia pode ser um reino próprio, sem relação com a Terra e os dias atuais, ou apenas vaga relação. Suas origens podem ser mitológicas em vez de científicas; pode ser um disco flutuando no espaço ou um mundo plano coberto por um céu tangível. O único requisito é que seja consistente com suas próprias premissas básicas. Seu povo pode oferecer um reflexo dos habitantes da Terra, ou eles podem ter suas próprias histórias e culturas totalmente diferentes.

Este é provavelmente o tipo de cenário mais amplamente usado na fantasia recente. A Terra-Média do *Silmarillion* de J.R.R. Tolkien é este tipo de mundo; assim como Terramar de Ursula Le Guin, Dragaera de Steven Brust e *Discworld* de Terry Pratchett, entre muitos outros. No RPG, *Hero Wars* foca no mundo separado de Glorantha.

Múltiplas Realidades

Vários romances de fantasia ocupam um meio-termo entre essas três últimas opções: realidades separadas aproximadamente comparáveis à Terra, mas acessíveis por meio de alguma realidade de nível superior. Em contraste com as histórias alternativas, cuja divergência é mensurável por quanto tempo atrás duas histórias se dividiram, realidades separadas diferem em tipo, como obras de arte. E a passagem entre os dois geralmente envolve um “plano superior” que os conecta. A passagem geralmente exige tecnologia, não mágica. A saga de Âmbar de Roger Zelazny, cujos heróis podem “caminhar pelas sombras” de um mundo a outro, e os vários universos

embutidos em *O Sobrinho do Mago*, de C.S. Lewis, são bons exemplos dessa ideia. Em uma abordagem diferente, *The Compleat Enchanter* de Fletcher Pratt e L. Sprague de Camp retrata viagens entre realidades separadas pela concentração no axioma lógico de cada realidade, sem nenhuma realidade superior entre eles.

FANTASIA NO MUNDO REAL

Ambientar a fantasia no mundo real cria um problema diferente: explicar o que mantêm os elementos fantásticos em segredo. Esse tipo de fantasia ocorre com mais frequência no presente. No entanto, eles podem ocorrer no passado, como eventos esquecidos que não fizeram os registros históricos (muitos romances de Tim Powers usam essa abordagem). Esse tipo de fantasia tem vários nomes: fantasia moderna, fantasia urbana ou (se ambientada no passado) história secreta.

Alguns críticos definem “baixa fantasia” como qualquer história de fantasia ambientada no mundo real. No entanto, um cenário do mundo real pode incluir o tipo de elementos míticos que este livro classifica como alta fantasia. Em *Aquela Fortaleza Medonha* de C.S. Lewis, por exemplo, um Merlin redespertado na Inglaterra moderna convoca os espíritos dos planetas para destruir uma conspiração inspirada no Inferno, e *Belas Maldições* de Neil Gaiman e Terry Pratchett tem um anjo e um demônio se unindo para impedir o Juízo Final. Este tipo de apocalipse evitado, onde forças míticas ameaçam transformar o mundo real em um mundo de fantasia, e os heróis têm que detê-los, é um tema de fantasia ambientado no mundo real. (Os arcos dos enredos das temporadas de *Buffy*, *a Caça-Vampiros*, por exemplo, envolviam ameaças apocalípticas.)

Fantasia Relicário

O cenário pode incluir objetos ou mesmo seres vivos de uma época esquecida em que a magia era comum (veja *O Passado*, pág. 10). Enterrados sob as ruínas de cidades antigas, armazenados em porões de museus ou passados pelas gerações como relíquias de família, esses itens concedem poderes misteriosos e conhecimento perdido para guardiões que discernem seus segredos. Esses itens podem conter apenas um traço enfraquecido de sua magia antiga, ou po-

dem funcionar com força total para alguém com fé ou sorte o suficiente. Essa suposição é especialmente popular na fantasia infantil, como demonstram muitas histórias de E. Nesbitt e Edward Eager.

Fantasia Através do Portal

Uma relíquia pode ser a porta de entrada para um mundo de fantasia, onde a magia é real e reconhecida. O portal pode ser uma estrada ou caminho oculto, um túnel, uma porta ou portão, ou mesmo uma peça de mobiliário, como em *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, de C.S. Lewis. Os espelhos oferecem uma variante interessante, tanto no livro de Lewis Carroll, *Alice Através do Espelho*, quanto na sinistra fantasia sombria de “*A Desagradável Profissão de Jonathan Hoag*”, de Robert Heinlein.

O portal pode ser apenas um veículo para levar os protagonistas ao mundo da fantasia, onde a história real acontece. No entanto, eles podem gastar muito do seu tempo no mundo cotidiano, fazendo coisas influenciadas por suas experiências do outro lado do portal. A maior parte do enredo de *Nárnia* de C.S. Lewis é fantasia explícita, mas *O Sobrinho do Mago* é um tipo de fantasia enigmática, com grande parte da ação ocorrendo na Londres da virada do século (20).

Fantasia de Lambril

Em algumas fantasias, não há apenas um portal para um mundo de magia, mas muitos portais, todos levando ao mesmo reino oculto. Diferentes locais no mundo cotidiano se conectam a diferentes locais no mundo mágico. Frequentemente, os portais levam ao subsolo, a uma cidade oculta sob a superfície de uma cidade comum; Neil Gaiman torna a imagem do metrô/subterrâneo explícita em *Lugar Nenhum*, e as centenas de quilômetros de cavernas, túneis e esgotos sob Sunnysdale desempenham um papel semelhante em *Buffy*, *a Caça-Vampiros*. Variações em menor escala envolvem sociedades imaginárias de camundongos ou ratos que vivem atrás dos rodapés ou lambris de casas — a origem do nome para esse gênero. O herói desonesto das *Espadas de Lankhmar* de Fritz Leiber, o Gray Mouser, é magicamente reduzido ao tamanho de um rato, visitando uma cidade inteira de ratos no subsolo.

De um ângulo, a ficção cyberpunk clássica como “*True Names*” de Vernor Vinge e *Neuromancer* de William Gibson é uma espécie de fantasia de lambril, ocorrendo em uma realidade virtual dentro dos computadores de um mundo cotidiano no futuro. Tanto Gibson quanto Vinge enfatizam esse ponto comparando seus heróis netrunners a magos, e programas de computador a mágicas.

Fantasia Iluminada

Uma maneira diferente de esconder a realidade mágica é não escondê-la de forma alguma; as limitações mentais das pessoas comuns as impedem de ver a magia. A trilogia *Illuminatus!* de Robert Shea e Robert Anton Wilson deu a esse estilo de fantasia seu nome, embora seja apenas um elemento em seu enredo cheio de complicações. Nancy Collins fez disso um tema recorrente em seus romances da série Sonya Blue. Essa configuração só funciona se todos os personagens importantes são “iluminados” e, portanto, capazes de perceber as verdades ocultas — o que muitas vezes significa que eles são dotados de magia. Para um uma abordagem de RPG, veja *Mago: A Ascensão*, com seus conceitos de magia casuais e Paradoxo. Forças diferentes das sobrenaturais ou psicológicas podem manter a magia em segredo em um cenário iluminado. A magia pode ser útil para governos e outras organizações poderosas, que o escondem para proteger seus próprios interesses. Enredos baseados nesta premissa podem combinar fantasia com espionagem ou operações secretas (veja *Cruzamentos*, pág. 9). O livro *Declare* de Tim Powers é um bom exemplo desse tipo de fantasia.

Fantasia Absurdist

Especialmente no cinema e na televisão, a magia pode ser escondida simplesmente por uma combinação de disfarces frágeis e a descrença da maioria das pessoas nela. A série de televisão *A Feiticeira* dos anos 1960 é um tratamento clássico desse tema, inspirado no filme *Sortilégio do Amor*. Os primeiros filmes de *Topper* (e o romance de Thorne Smith) são semelhantes. (*Jeanie é um Gênio* combinou essa abordagem com a fantasia relicário.) A chave para essa abordagem geralmente é o humor. O público ri da situação difícil da pessoa comum envolvida na magia, mas que tenta mantê-la em segredo de todos os outros.

Não há substituto para as boas maneiras — exceto reflexos rápidos.

— Steven Brust, *Therag*

Motivações, Parte 2

Aqui estão mais algumas motivações comuns na ficção de fantasia. Para mais informações sobre o assunto, consulte o livro de Diana Wynne Jones, *The Tough Guide to Fantasyland*.

Língua Franca

Lidar com pessoas que não falam a mesma língua que você é um processo lento, difícil e monótono. Assim como trabalhar com ajuda de tradutores ou usar um idioma parcialmente aprendido. Brincadeiras sobre erros na tradução são engraçadas na primeira vez, mas cansam rapidamente. A maioria dos cenários de fantasia tem uma “língua comum” que todos falam. Mesmo em raças e culturas exóticas, alguém saberá o suficiente para resolver questões práticas como informar o preço de uma refeição, se um prisioneiro pode ser resgatado, ou para contar uma história que revele algumas informações importantes para o avanço da trama.

Não-Humanos

Os humanos em cenários de fantasia frequentemente compartilham o mundo com outra raça inteligente, ou mesmo muitas dessas raças. Normalmente elas se parecem com humanos, exceto por serem mais altas ou mais baixas, mais magras ou mais gordas, mais bonitas ou feias e assim por diante. Os jogadores que entram em uma campanha de fantasia provavelmente perguntarão se podem jogar como elfos ou anões.

Fora-da-Lei

O folclore costuma transformar os bandidos em heróis, que defendem o povo comum contra a aristocracia opressora. Os foragidos na fantasia geralmente levam esse trabalho a sério e têm um Código de Honra que combina. O fora-da-lei ideal não é um bandido brutal, mas um nobre honrado exilado por um mal-entendido ou pela conquista de seu país. Ele protege os fracos, trata as mulheres com educação e doa a maior parte de seu saque (veja *Bandido*, pág. 116).

Enigmas

Os enigmas são a recreação favorita em muitas sociedades de fantasia; muitas vezes, existem regras formais para “o jogo do enigma”. Isso pode se tornar uma espécie de duelo para estudiosos ou magos, com sérias consequen-

cias. Enigmas também podem ser uma fonte de conhecimento e uma forma de apresentar informações úteis aos heróis. Profecias e oráculos podem assumir a forma de enigmas.

Tavernas

Precisa de um lugar para passar a noite, longe da chuva? Existem tavernas em cada cidade ou vila, em muitos vilarejos e, às vezes, em estradas desertas a meio caminho do nada. Eles quase sempre servem uma excelente cerveja e são um lugar para conhecer pessoas locais com boatos e rumores para contar, bêbados briguentos, ou misteriosos companheiros de aventura em potencial.

Nomes Verdadeiros

Em muitas tradições mágicas (veja *Nomes Verdadeiros*, pág. 164), o conhecimento do nome de uma coisa concede poder sobre ela. Os magos escondem seus nomes verdadeiros; em algumas culturas, todo mundo faz isso, usando um apelido ou “nome social”. Descobrir o verdadeiro nome de um inimigo pode ser um elemento importante da trama. Alguns inimigos são prestativos o suficiente para transformar isso em um enigma.

Visões

Os aventureiros podem ter visões prenunciando seus futuros — às vezes em sonhos, às vezes por meio de dispositivos mágicos como espelhos. Normalmente, elas são incompletas e ambíguas; elas não podem fornecer informações úteis o suficiente para *evitar* o encontro que eles prenunciam! Em vez disso, as visões provocam emoções, tanto nos protagonistas quanto no público. Boas visões são como trailers de bons filmes, gerando expectativa, mas não revelando o enredo.

Mulheres Guerreiras

Na história real, quase todos os guerreiros eram homens. No entanto, a fantasia atual muitas vezes mostra as mulheres aprendendo a usar armas e indo para a guerra. Algumas sociedades em enredos de fantasia simplesmente tratam homens e mulheres igualmente, mesmo em cenários históricos onde isso realmente não aconteceu. Outras têm culturas em que as mulheres são iguais ou superiores, ou ainda há grupos de mulheres com privilégios e deveres especiais.



ESCOPO

CAMPANHAS EM UMA ÁREA

O escopo define o campo de visão dos personagens. Quanto do cenário os personagens dos jogadores realmente veem? Uma campanha pode levá-los a todo o mundo; outro pode confiná-los a um único edifício. Diferentes escolhas quanto ao *escopo* permitem diferentes maneiras de conectar as aventuras em uma campanha — e exigem que o MJ faça diferentes tipos de preparação.

CAMPANHAS EM UM PONTO

Em uma campanha em um ponto, todas as aventuras acontecem em um único local. O exemplo mais antigo dessa abordagem é a “aventura de masmorra” de *Dungeons & Dragons*. Outros locais únicos incluem uma vila ou cidade; um campo de batalha ou uma fortaleza sitiada, em uma campanha militar; ou uma comunidade de magos e seus alunos. Em campanhas que se concentram na ação, o local costuma estar deserto, exceto por monstros à espreita. A literatura fantástica oferece modelos para uma campanha ambientada em uma comunidade viva, como a casa aristocrática dos romances de fantasia gótica de Mervyn Peake.

Como a ação fica em um único lugar, um rápido esboço pode retratar o resto do mundo. O Mestre pode colocar todo o seu esforço na criação do local das aventuras, mapeando cada caminho ou corredor e descrevendo as habilidades de cada habitante. É fácil tornar as campanhas em um ponto *niveladas*, para que os aventureiros encontrem inimigos mais mortais à medida que se tornam mais capazes, garantindo que as rotas pelo local cheguem aos adversários mais fáceis primeiro (veja *Dentro do Labirinto*, pág. 174). A disposição em diferentes andares também fornece uma maneira de revelar progressivamente segredos mais profundos, particularmente em uma campanha de iniciação ao conhecimento oculto. Um único local pode ser um microcosmo, um modelo em miniatura do mundo inteiro.

As campanhas em um ponto tendem a ser limitadas. No fim, a batalha é ganha ou perdida, ou a masmorra foi explorada de cima a baixo, ou os alunos aprenderam tudo o que os mestres poderiam lhes ensinar. Se o MJ deseja manter a campanha (ou os jogadores insistem nisso!), uma maneira de fazer isso é enviar os PdJs para um novo local e desenvolver uma nova campanha em um ponto lá, com desafios maiores.

A localização de uma campanha em uma área é o mundo inteiro. É o extremo oposto de uma campanha em um ponto: ampla em vez de restrita em escopo. Isso também apareceu na primeira versão de *Dungeons & Dragons*, como a “aventura no ermo”, dedicada a explorar uma paisagem.

Campanhas em uma área fornecem uma visão panorâmica de seus cenários. Elas podem incluir muitos climas diferentes, criaturas vivas, raças e civilizações. Quando os aventureiros exploram uma grande área, seja procurando por algo específico ou por simples curiosidade, um MJ pode exibir um mundo inteiro como uma criação imaginativa. Ter esse tipo de cenário aberto diante de seus personagens dá aos jogadores mais liberdade do que qualquer outro tipo de campanha.

Para fazer isso funcionar, o MJ mapeia o mundo inteiro, ou tanto quanto o transporte existente pode alcançar. Alguns detalhes devem ser perdidos. Os mapas precisam de florestas, mas não de árvores, e de cidades, mas não de quartos. Se os jogadores passarem mais tempo em um determinado local, seu mapa pode ser mais detalhado — mas o MJ não pode saber com antecedência quais locais atrairão o interesse dos jogadores. As campanhas de área geralmente exigem que MJs improvisem locais e encontros; eles são adequados para MJs que gostam de inventar as coisas à medida que os personagens avançam.

CAMPANHAS EM ARCO

As séries de televisão e histórias em quadrinhos têm arcos de história: séries de episódios ligados por uma trama contínua. As histórias e jogos de fantasia têm uma ideia semelhante: a missão. Isso envia os PdJs em uma jornada em uma direção específica e com um objetivo específico (veja *Viagens Perigosas*, pág. 175). Os encontros ao longo do caminho tornam-se importantes quando avançam ou atrasam a busca.

Uma missão é uma jornada de um lugar para outro. O escopo de uma campanha de missão fica entre as campanhas em um ponto e a em uma área. Requer um mapa do mundo inteiro,

mas menos detalhes do que uma campanha de área. Os mapas detalhados cobrem localizações entre o início e o fim da viagem. Eles não serão tão precisos quanto o mapa do local de uma campanha em um ponto — afinal, os PdJs não passarão tanto tempo em nenhum lugar — mas podem ser muito mais precisos do que o mapa mundial de uma campanha em uma área.

Campanhas em Arco são excelentes para dar aos jogadores um senso de propósito. Eles têm uma meta, um caminho para chegar até ela e obstáculos a serem superados ao longo da jornada. Se o MJ escolher, os aventureiros podem ter o mesmo tipo de desafios crescentes progressivamente como uma campanha em um ponto, conforme o caminho os leva a um território mais selvagem.

Como uma campanha em um ponto, uma campanha em arco é naturalmente limitada. Assim que a missão for concluída, a campanha termina. Enviar os PdJs em mais missões é possível, mas cada missão precisa de um novo território. Uma série de campanhas em arco parece cada vez mais com uma campanha em uma área não planejada. MJs que desejam uma campanha aberta devem pensar em mapear toda a área de antemão e usar arcos para dar aos PdJs uma direção em cada série de aventuras.

CAMPANHAS EM BASE-E-MISSÃO

As campanhas em base-e-missão aparecem com mais frequência em gêneros diferentes da fantasia — por exemplo, em *thrillers* de espionagem e aventuras de super-heróis. Em uma campanha de base e missão, os aventureiros trabalham de um local central, mas suas aventuras acontecem em outro lugar, geralmente em lugares exóticos. O local de cada aventura é detalhado, mas a jornada até lá e o mundo maior têm apenas uma breve descrição.

Os tempos de viagem mais longos em muitos cenários históricos tornam esse tipo de campanha mais difícil de gerenciar. No entanto, em um mundo de fantasia, a magia pode acelerar as viagens. Ou o mesmo formato pode funcionar em uma área menor, como um único reino. Os Trabalhos de Hércules na Grécia antiga e as aventuras dos cavaleiros do Rei Arthur na Grã-Bretanha medieval oferecem modelos para uma campanha de fantasia.

Estilo de Campanha: Aspectos do Realismo

Claro, a fantasia não é realista; é sobre magia! No entanto, o efeito da magia no cenário, e a maneira como o cenário funciona fora da magia, podem ser realistas. As escolhas do MJ mudam todo o estilo de uma campanha e o mundo que ela explora. Fazer a escolha conscientemente pode dar a uma campanha um estilo consistente.

Realismo da Ação

A ação pode adicionar realismo. Se as probabilidades são iguais às da vida cotidiana, a ação é realista. Isso não significa que todo número precisa de precisão perfeita, enquanto as coisas prováveis permanecerem prováveis e as coisas improváveis permanecerem improváveis. Distanciamentos desse tipo de realismo produzem uma campanha cinematográfica que ajusta as probabilidades para desenvolver uma história melhor — onde o herói pode derrotar uma dúzia de homens em uma luta — ou uma centena. Distanciamentos maiores produzem heróis imunes à realidade mundana e podem fazer o impossível quando avança pelo enredo.

O perigo e os ferimentos são uma parte importante do realismo. Por exemplo, no romance *O Senhor dos Anéis*, Aragorn encontra Boromir perfurado por muitas flechas, morrendo, mas capaz de balbuciar algumas informações cruciais. No filme *O Senhor dos Anéis*, três flechas bastam para matá-lo, e mesmo a primeira o enfraquece gravemente, uma abordagem mais realista, adequada a um meio que realmente mostra a ação. Danos ao equipamento, sujeira e fadiga também aumentam o realismo.

Detalhes táticos, logísticos e administrativos também tornam a ação mais realista. Uma campanha realista pode exigir testes de habilidade para escolher um local de acampamento, montar um acampamento, procurar comida, fazer a manutenção do equipamento, ajustar relógios e assim por diante; uma campanha cinematográfica deve assumir que todos esses problemas foram resolvidos.

Realismo da Caracterização

Após séculos de realismo literário, supõe-se que os personagens sejam humanos, complexos e imperfeitos. O *GURPS* torna isso possível por meio de desvantagens mentais e peculiaridades. Mas a fantasia pode funcionar com outros estilos de caracterização. Os *estereótipos* têm os traços típicos ou esperados de sua raça, fé ou profissão:

o pequenino amante do conforto ou o guerreiro sombrio e silencioso. *Personagens éticos* ganham motivação por meio de um Código de Honra, Doutrinas Religiosas, Sento do Dever ou Voto e deixam de lado os conflitos pessoais para persegui-los. Os *arquétipos* incorporam alguma paixão e tudo o que eles fazem a reflete e a serve. Qualquer um desses estilos pode servir a um propósito na fantasia — e sofrer de muito realismo.

Realismo do Cenário

O quanto a presença de magia muda o cenário? Se mágicas comuns podem curar muitas doenças, curar muitas feridas e fornecer comida e água (veja *Magia e Tecnologia*, pág. 64, e *Magia Agrária*, pág. 95), então a taxa de mortalidade será muito menor do que na realidade histórica. Isso significa um rápido crescimento populacional — a menos que também existam maneiras mágicas de reduzir a fertilidade, o que mudará as sociedades de outras maneiras. As consequências reais da magia generalizada transformarão qualquer sociedade. Uma campanha realista terá que explorar essas consequências; uma campanha cinematográfica ou mítica não precisa.

E se o cenário estiver mais próximo dos padrões antigos ou medievais, seja porque a magia é escassa ou por desconsideração deliberada das consequências da magia? O passado real costumava ser sombrio. Existem campos trabalhados por servos famintos, cidades que mantêm mercados de escravos e governantes que empregam torturadores oficiais? O casamento é sem amor e a guerra é brutal? Ou o cenário é uma visão mais feliz do passado, com mais esplendor e menos horror?

Estilo Realista

Abordagens realistas para jogos geralmente contrastam com abordagens cinematográficas. No entanto, é possível fazer quase tudo em um estilo cinematográfico — até mesmo uma espécie de realismo.

O filme noir clássico mostra ruas escuras, sujeira urbana e forças policiais corruptas; Futuros cyberpunk e distópicos têm poluição e política misturada com corporações; fantasias sombrias têm camponeses famintos, batalhas sangrentas e nobres ou padres corruptos. MJs podem exagerar isso. Uma campanha de fantasia pode ser intensamente realista da mesma maneira.

O formato de base-e-missão funciona melhor para campanhas orientadas na ação. Ao pular as viagens, a paisagem e a escala do mundo se tornam menos reais. Mas também permite que o MJ se concentre nos locais dos cenários e nos desafios que os aventureiros enfrentam. E o MJ pode deliberadamente enviar os PdJs para locais onde algo emocionante vai acontecer, em vez de esperar que eles tropecem na aventura enquanto vagam pela paisagem. Como uma campanha em

arco, uma campanha em base-e-missão dá aos jogadores um bom senso de propósito.

Ao contrário de uma campanha em arco, uma campanha em base-e-missão não tem um ponto final natural. Uma equipe de aventureiros pode continuar enfrentando novos desafios enquanto a imaginação do MJ resistir.

Criar a base é o outro lado desse formato de campanha. A base é o ambiente onde os aventureiros se preparam para suas tarefas perigosas, se

recuperam de seus ferimentos e se socializam fora do combate. Ela precisa de uma descrição detalhada, seja pelo MJ ou pelos próprios jogadores. Para uma mudança de ritmo, elabore uma aventura na própria base, seja um “dia na vida” alegre quando os PdJs visitarem algumas tavernas ou visitarem suas famílias (veja *Licença em Terra*, pág. 184), ou ainda uma séria ameaça à sobrevivência da própria equipe, por meio da corrupção, infiltração ou um ataque explícito.

O SOBRENATURAL

"Não é um ser sobrenatural."

"Mas é todas as outras coisas?"

"É."

"Então não compreendo que importância tem ser ou não sobrenatural desde que seja maléfico, possua grandes poderes e uma vida suficientemente longa que lhe permita mudar de aspecto quando lhe apetece."

"Mas existe uma grande diferença: a diferença entre o desconhecido e o insondável, entre a ciência e a fantasia."

— Roger Zelazny, *Senhor da Luz*

Todos os livros diziam que as criaturas do inferno eram teimosas e perversas. Este certamente provava que eles estavam certos. Ele se agachou no círculo duplo do Albus, rodeado pelos Nomes inscritos em sua circunferência, e se limpou como um gato, com uma longa língua bifurcada. Como se fosse um gato, parecia não perceber que Albus estava falando com ele.

Não estava saindo como esperado e fornecendo as informações de que precisava. Ele alcançou a varinha que havia feito. "Ouça-me, imp!" ele gritou, e enfiou a varinha no círculo. A criatura uivou quando ele o atingiu, e seus olhos brilharam vermelhos como carvão.

"Obedeça, ou eu acabo com a sua raça!" Albus ameaçou.

O imp falou com um grasnido áspero como um corvo treinado. "Mágico tolo, você acha que me assusta? Eu vim do Inferno. Lá suportamos, por toda a eternidade, tormentos piores do que sua varinha pode infligir."

Albus fixou seu olhar naquele olhar ardente. Ele conseguiu falar! Agora a luta poderia começar — e ele não pretendia jogar limpo. Mergulhou a varinha em um frasco e mais uma vez atingiu o círculo. O vapor saiu da varinha quando a água benta tocou a pele verrucosa do pequeno demônio, e seu grito desta vez foi estridente. Desesperadamente, ele saiu de seu alcance. Albus mergulhou a varinha novamente e se moveu ao redor do círculo, mas o demônio continuou correndo para os lados, sempre de frente para ele. Frustrado, Albus o fez

um movimento de ataque, esperando que algumas gotas respingassem da varinha.

Sua mão foi um pouco longe demais. Nesse instante, num piscar de olhos, a cauda farpada contra-atacou, perfurando sua mão. Em choque com a dor, ele se afastou, deixando cair a varinha dentro do círculo protetor. Mas o corpo — ou aquilo que se parecia com um — do imp não podia passar pela barreira que ele havia criado; e nem mesmo sua própria mão.

Ao redor da ferida, uma sensação de queimação se espalhou por sua carne, até o pulso. Bolhas começaram a brotar em sua pele.

Desesperado, ele bateu em busca do recipiente de água benta.

Explicar a magia é tão importante para a fantasia quanto explicar a tecnologia para um cenário de ficção científica. Este capítulo considera quatro questões principais sobre a magia: a natureza da magia em si, e a natureza dos objetos, seres e reinos mágicos. Também cobre um tópico que é par-

ticulamente importante para aventureiros: morte e a relação da magia com a mortalidade. As respostas afetam quase todas as outras escolhas necessárias para criar um mundo de fantasia.

Tanto as tradições mágicas do mundo real quanto a magia imaginada pelos contadores de histórias são incrivelmente variadas. Em vez de insistir que a magia sempre funciona de uma maneira específica, o *GURPS Fantasy* oferece várias respostas diferentes para cada pergunta. Se você basear sua campanha em um livro, filme ou mitologia, use as respostas que melhor se encaixam no material original. Se você está trabalhando com uma visão pessoal, as questões levantadas neste capítulo podem ajudar a trazer essa visão para um foco mais claro.



Por Detrás das Cortinas: Custos em Pontos

Nenhuma das escolhas neste capítulo tem custo em pontos ou altera diretamente os custos em pontos das características do personagem. As opções de um personagem dependem das habilidades do personagem e do ambiente. Por exemplo, um personagem com Aptidão Mágica 0 pode operar a maioria das mágicas, em um ambiente de mana normal (veja pág. MB235); mas em um ambiente de baixo mana, ele as opera com uma penalidade de -5, e em um ambiente sem mana, ele não pode operá-las de forma alguma. Mas recalculamos os pontos de personagem de um mago toda vez que ele muda para um ambiente diferente seria inconveniente. Portanto, o **GURPS** traça uma linha sólida entre as características do personagem, que têm custo em pontos, e as condições do ambiente, que não têm. A maneira como um mundo específico funciona depende de um conjunto de condições ambientais.

Essas condições podem limitar a escolha das características do personagem. Em um mundo sem mana, por exemplo, não há muito sentido em ter Aptidão Mágica ou conhecer mágicas. O MJ pode até mesmo proibir os personagens de comprá-los. Mas se um mago de um mundo de mana normal se deslocar para um mundo de mana nulo, ele ainda tem Aptidão Mágica e conhece mágicas, e eles ainda custam o mesmo número de pontos — e se ele retornar ao seu mundo natal, ele pode operar as mágicas novamente.

Às vezes, duas abordagens diferentes da magia existem lado a lado no mesmo mundo. Por exemplo, um mago pode ser capaz apenas de operar mágicas em combate, e outro pode ser capaz apenas de criar objetos encantados. Esse tipo de diferença pode ter um custo em pontos. No entanto, alguns recursos da magia se aplicam a um cenário inteiro e a todos nele. Eles nunca fariam diferença entre um personagem e outro, então não deveriam ter um custo em pontos.

MAGIA

O que é magia? Os psicólogos definem o pensamento mágico como baseado na realização de desejos. (Isso pode parecer uma ideia assustadora; muitas crianças, pelo menos uma vez num momento de birra, dizem aos pais: “Eu queria que você morresse!”) Um mundo de fantasia pode realmente funcionar desta forma: acreditar em algo, ou desejar, ou comandar isso, pode fazer acontecer — pelo menos às vezes. Magia é o controle da realidade pela consciência. Diferentes visões de magia levam a diferentes ideias sobre quando isso vai funcionar, como, e para quem.

Existem duas maneiras básicas de ver a magia: subjetivamente, em que a própria consciência controla a realidade; e intrinsecamente, em que a consciência controla algum outro poder que controla a realidade. Cada um tem suas várias variações.

MAGIA INTRÍNSECA

Muitos cenários de fantasia e a maioria dos jogos de fantasia acreditam que a magia é algo separado da mente e da vontade do mago, mas sujeita ao seu controle. Às vezes, toda magia vem de uma única fonte de poder. Outros cenários dividem a magia em recursos mais restritos que produzem efeitos específicos e não podem ser convertidos entre si.

Energia Mágica

A magia padrão em **GURPS** prevê uma única energia mágica: mana. Ele pode fazer uma variedade de coisas dependendo de qual mágica um mago opera, da mesma forma que a energia física pode fazer muitos tipos diferentes de trabalho. A capacidade de perceber e controlar essa força é a Aptidão Mágica. Os magos operam mágicas em parte direcionando a energia mágica dentro de seus próprios corpos, e em parte controlando os fluxos externos de mana. Ambos causam fadiga, assim como as viagens causam fadiga, seja a pé ou a cavalo.

O nome *mana* vem das crenças das culturas polinésias. Outras culturas costumam ter crenças semelhantes. Por exemplo, as culturas da Ásia oriental falavam de *chi* (em chinês) ou *ki* (em japonês). A medicina tradicional chinesa (definida no **GURPS** como uma forma de Medicina Alternativa) tenta influenciar o fluxo do *chi* no corpo do paciente, e as tradições das artes marciais oferecem métodos para controlar o próprio *chi* durante o combate. Os talentos sobre-humanos atribuídos a mestres do *chi* aparecem no **GURPS** como várias perícias (aquelas que têm Treinado por um Mestre como pré-requisito). Essas perícias podem ser parte de uma campanha de fantasia, especialmente uma ambientada no Extremo Oriente ou em um mundo de fantasia baseado nele. (Veja *Chi como Magia*, pág. 157)

A ideia de energia mágica fornece uma base lógica para histórias em que a magia está falhando, como o romance de Larry Niven, *The Magic Goes Away*: a energia que faz a mágica existir está se esgotando.

Atributos Mágicos

Talvez a magia não seja uma força generalizada que qualquer um usa para qualquer propósito, mas uma classe de habilidades super normais ou extraordinárias. Certos seres humanos, animais e até mesmo plantas e pedras podem ter poderes ou virtudes especiais. Essa visão da magia ajuda a explicar a Aptidão Mágica de Uma Só Escola (pág. 129); cada escola exige um talento mágico separado. Em um mundo com esse tipo de magia, as áreas geográficas geralmente podem ter níveis de mana seletivo (veja *Mana Seletivo*, pág. 43).

MJs podem inventar outros conjuntos de atributos mágicos especializados; consulte *Escolas Alternativas* (pág. 160) para obter algumas sugestões.

Alquimia e Conhecimento das Ervas são artes mágicas que contam com o conhecimento de atributos mágicos — os atributos de substâncias químicas e das plantas. Um alquimista pode produzir efeitos mágicos combinando substâncias de uma forma que realce suas qualidades mágicas inerentes. Cada substância tem suas virtudes específicas, então um alquimista precisa de um suprimento variado de ingredientes (veja **GURPS Magia**).

Em alguns cenários, operar uma mágica exige o desenho de runas ou de outros símbolos, e a habilidade de um mago de operar uma mágica ou realizar um encantamento não pode exceder seu nível de habilidade na perícia Desenho de Símbolos. Nessas versões do desenho de símbolos, os próprios símbolos são magicamente poderosos. A habilidade essencial de um mago é conhecer os atributos dos vários símbolos.

Correspondências Mágicas

As correspondências mágicas por vezes formam a base para atributos mágicos. A raiz da mandrágora tem voz humana porque tem a forma humana; a magia do fogo usa rubis porque são vermelhos. Essas correspondências podem organizar toda a natureza: os planetas e os metais, os elementos e os fluidos corporais e assim por diante.

Mas as correspondências mágicas podem ser mais específicas. A semelhança física de uma pessoa, seu sangue ou unhas, suas posses, ou até mesmo seu nome podem ter consigo um nível de conexão tal, que um mago poderia usá-las para operar mágicas sobre ela (veja *As Três Leis da Magia*, abaixo).

Normalmente, essas correspondências formam uma base para modificar a magia baseada no mana, na qual os objetos conectados ao objetivo de uma mágica concedem bônus ao NH de sua operação (veja *Correspondências*, pág. 163). No entanto, também é possível fazer das correspondências a única base para a magia. Nesta abordagem (veja *Correspondência Mágica*, pág. 160), os magos só podem operar mágicas com a ajuda das Três Leis da Magia, estabelecendo vínculos adequados com o objetivo.

As Três Leis da Magia

Muitas mágicas e tradições mágicas diferentes podem ser descritos em termos de três princípios básicos: a Lei do Contágio, a Lei da Similaridade e a Lei dos Nomes. O papel que eles devem desempenhar em uma campanha é uma questão de estilo de campanha e de decisão do MJ. Em uma campanha voltada para a ação, geralmente é melhor apenas rolar os dados e ver se a mágica teve sucesso ou falhou. Para jogadores que acham os detalhes da magia interessantes, as Três Leis podem fornecer modificadores de habilidade (veja *Correspondências*, pág. 163).

Todas as três leis da magia envolvem o mesmo processo básico: agir sobre um símbolo para afetar a coisa que ele representa. As diferenças entre eles vêm dos diferentes tipos de símbolos que usam.

Evidência inclui símbolos baseados em causa e efeito. Uma coisa é evidência de outra coisa se a outra coisa a criou, a mudou, ou de alguma outra forma a tornou o que ela é. Símbolos desse tipo são a base da Lei do Contágio, que diz que qualquer coisa que tenha entrado em contato com uma coisa permanece conectada a ela e pode ser usada para operar uma mágica nela. Quanto mais próximo estiver o contato, melhor será a conexão. Um terno recém-comprado não ajudaria em nada para operar uma mágica em seu dono; um terno usado com frequência sim, porque o contato com o corpo do usuário mudaria o tecido. O sangue de uma pessoa seria uma conexão ainda melhor, porque se formou dentro de seu corpo.

Semelhanças são símbolos de coisas que se parecem visualmente ou soam parecido. A Lei da Similaridade diz que os magos podem usar qualquer coisa que se pareça com uma coisa para operar uma mágica sobre ela. Por exemplo, um mago pode usar um bom desenho para direcionar uma mágica. Quanto melhor for a semelhança, melhor será para operar a mágica.

Palavras são símbolos das coisas que denominam. A Lei dos Nomes diz que os magos podem usar o nome de uma coisa para operar uma mágica sobre ela.

Duas pessoas com este tipo de correspondência podem ter Vínculo Especial ou Elo Mental. Um mago pode descobrir laços semelhantes entre outras coisas vivas, ou mesmo objetos inanimados.

MAGIA SUBJETIVA

Em algumas visões da magia, a mente humana não precisa de nenhum poder ou potencialidade separada para servi-la. Cada consciência controla a realidade, simplesmente por ser consciente. A realidade é subjetiva. Os filósofos chamam isso de *idealismo*, o que significa que tudo é uma *ideia* na mente de alguém.

Aplicado ao pé da letra, essa ideia não produz um jogo ou uma história muito interessante. Se for verdade para uma pessoa, essa pessoa é onipotente; ele ganha todos os jogos e sua história sempre tem um final feliz. Se for verdade para todos, então ou eles concordam e não há conflito, ou eles discordam, e o conflito leva a paradoxos insolúveis.

No entanto, o controle parcial pode ser interessante. Talvez um consenso molde a realidade e ninguém tenha controle *total*. Uma campanha de propaganda pode ser capaz de mudar a realidade mudando as crenças das pessoas. Ainda há problemas a resolver e lutas a enfrentar. Mas todos podem fazer mágica, pelo menos em algum grau.

“Todos” incluem animais, bem como seres sapientes? Sim... se consciência significa apenas percepção, vermes e moscas têm órgãos sensoriais. O tipo exato de magia pode depender do alcance das percepções do animal. Animais que não conseguem localizar um objeto distante podem afetar apenas seus próprios corpos. A magia de um animal é provavelmente instintiva e limitada a mágicas específicas (veja *Magia Fixada*, pág. 161).

Ou talvez a chave seja o idioma. Se uma criatura pode nomear algo, ela pode afetar a coisa dando um nome (veja *As Três Leis da Magia*, ao lado). Isso limitaria a magia a seres sapientes (IQ 6 ou mais).

Magia Teísta e Animista

Outra resposta é que a consciência controla a realidade — mas não a consciência humana.

Na Bíblia, a criação começa quando Deus diz: “Que se faça a luz”. Talvez seja a mente de Deus que molda a realidade — um Deus, os vários deuses de uma religião politeísta ou os inúmeros espíritos de uma religião animista. Os seres humanos não podem fazer magia, mas podem pedir ajuda aos deuses ou aos espíritos. Veja *Seres Mágicos* (pág. 29) para mais informações sobre esta opção.

Poderes da Mente

Talvez algumas mentes humanas controlem a realidade, mas outras não. Curvar a realidade à vontade de alguém pode exigir um estado mental especial ou dons especiais de um tipo ou de outro. Dependendo do cenário histórico, tais dons podem ser chamados de místicos, psíquicos ou psis (veja *Psiquismo como Magia*, pág. 158).

O cenário determina como os personagens adquirem esses dons. Eles podem ser inatos e disponíveis apenas por hereditariedade ou acidente de nascimento. Pode ser possível criá-los — por exemplo, operando uma magia para conceder dons mágicos. Eles podem ser um presente dos deuses para mortais escolhidos. Ou muitos podem adquiri-los por meio de um estudo longo e dedicado — de ioga, por exemplo.

Dons desse tipo são muito parecidos com Aptidão Mágica, conforme geralmente definido no **GURPS**. No entanto, há uma diferença importante. A Aptidão Mágica padrão necessita do mana, que existe dentro dos seres humanos e no ambiente natural. A vontade do mago determina os poderes da mente. Este tipo de magia não pode extrair energia do ambiente ou criar um objeto mágico com alimentação própria. E os magos devem manter ativamente os efeitos mágicos; se o mago perder a consciência, a magia se dissipa instantaneamente.

Glamour

Alguns relatos consideram a magia uma ilusão. Um mágico pode fazer as pessoas perceberem coisas estranhas... mas o nascer do sol, ou o toque do ferro, ou quem sabe o nome de Deus, bane a magia, e tudo volta a ser como antes. Por outro lado, as pessoas que acreditam no que a magia lhes mostra podem realmente ser afetadas. A magia que funciona dessa maneira costuma ser chamada de *glamour*.

A consequência mais importante do glamour, em termos de regras, é que nenhuma magia pode ter efeitos permanentes. Mágicas que normalmente seriam permanentes podem ter efeitos duradouros, mas eles desaparecem se algo dissipar a magia que os criou. Veja *Aptidão Mágica Inconstante* (pág. 129).

Natureza e Sobrenatureza

Se a magia funciona, significa que a ciência está errada? Como os mundos natural e sobrenatural se encaixam em um cenário de fantasia? Existem várias maneiras de responder a essas perguntas:

A ciência exclui magia. A lei natural controla tudo o que acontece. A magia é baseada em leis naturais que ainda não são compreendidas. Um dia, o progresso do conhecimento tornará essas leis compreensíveis e substituirá as mágicas por procedimentos confiáveis, da mesma forma que a farmacologia substituiu o conhecimento das ervas. Frequentemente, essa visão acompanha a crença em poderes psíquicos que os rituais mágicos ajudam a aflorar.

A ciência abre espaço para a magia. As leis naturais são verdadeiras, mas há alguma aleatoriedade ou incerteza na natureza. A magia funciona dentro dessa área de incerteza. Onde as leis da natureza permitem dois ou mais resultados, a vontade do mago pode decidir entre eles. *Darker than You Think*, de Jack Williamson, se baseia nessa premissa.

A ciência depende da magia. As leis da natureza são reais e a ciência pode descobri-las. Mas forças sobrenaturais e mágicas criaram a natureza: a vontade de Deus, ou um fluxo espontâneo de mana, ou mesmo a crença humana coletiva. E essa mesma força criativa pode mudar a natureza. (Esta é a base do cenário “A Cabala” na pág. MB543.)

A magia exclui a ciência. O mundo não funciona da maneira que a ciência diz. Essa premissa pode não ser convincente em uma fantasia ambientada no mundo moderno. Em uma realidade separada, o sol pode realmente ser uma carruagem vagueando pelo céu, ou os mortos podem se levantar de seus túmulos para amedrontar os vivos.

Muitas crenças mágicas refletem ideias científicas que não são mais aceitas, como a teoria Grega dos quatro elementos ou as ideias do século 19 sobre a força vital. Em versões fantasiosas de cenários históricos, as teorias científicas do passado podem ser verdadeiras. Veja *Celestial Matters* de Richard Garfinkle para um exemplo dessa abordagem.

A magia entra em conflito com a ciência. Em muitas fantasias recentes, magia e ciência não são apenas crenças diferentes sobre o mundo, mas diferentes forças dentro do mundo. A tecnologia pode realmente interferir no funcionamento da magia. Um MJ pode abordar isso definindo a penalidade de habilidade para ações mágicas igual ao NT. Um cenário NT5 teria uma penalidade igual a -5 para operação, equivalente à penalidade padrão para mana baixo. Essa penalidade pode ser consistente em todo o mundo, com base em seu NT mais alto, ou cada região pode ter seu próprio nível de mana, com base nas pessoas que vivem lá ou de passagem.

Magos de Preto

Baseando-se nos últimos três desses cinco modelos, talvez a agência mágica que criou a lei natural não fosse Deus, ou o inconsciente coletivo, mas uma organização de magos. No princípio, tudo aconteceu de forma mágica. Mas um mundo mais previsível era mais fácil de controlar magicamente, então os maiores magos se uniram e trabalharam mágicas poderosas para ligar os planetas às suas órbitas e evitar que o chumbo se transformasse em ouro. Ao longo dos séculos, novos ajustes criaram as leis nas quais os cientistas agora confiam.

As leis da natureza são um trabalho em andamento, e nem todos desejam que o trabalho seja concluído. Ocorrem surtos ocasionais de magia selvagem ou conspirações rivais que querem mudar as regras. Solucionadores de problemas mágicos viajam pelo mundo, procurando esses inimigos da natureza e forçando-os a obedecer às leis naturais. Claro, a eles são confiados alguns dos segretos “códigos de trapaça” que modificam a realidade, para o caso de emergências...

No folclore, esse tipo de magia é frequentemente associado a magos humanos, truques de fadas ou trapasças propositalmente de demônios. Os praticantes de magia negra, se recorrerem aos serviços de demônios, também podem ficar limitados ao glamour. Para alguns pontos de vista, toda magia é magia negra!

De uma maneira, esta é uma visão subjetiva da magia — mas que divide as funções mágicas estranhamente. Mágicos, fadas ou demônios têm o poder de manipular a mente e fazer as pessoas verem as coisas. Mas essas pessoas, por sua vez, têm o poder de tornar as coisas reais, acreditando nelas. A espada imaginária do mago não pode ferir ninguém sozinha, mas se a vítima acreditar nela, ela pode matá-lo. Assim, a consciência da vítima muda a realidade, de maneiras sugeridas pelo mago.

USANDO MAGIA EM CAMPANHAS

Faz diferença se a magia é subjetiva ou intrínseca? Isso realmente muda a mecânica do jogo ou as habilidades dos personagens? Sim, de duas principais maneiras: se o mana existe, e como a Aptidão Mágica funciona.

Em um cenário baseado em *energia mágica*, as regras padrão do **GURPS** se aplicam. A energia mágica é o mana. Aptidão Mágica 0 concede a habilidade de perceber o mana e manipulá-lo. Níveis de Aptidão Mágica concedem habilidade aprimorada para essa manipulação.

Em um cenário baseado em *atributos mágicos*, cada escola de mágicas tem sua própria forma específica de mana. Como elas são distintas, a Aptidão Mágica 0 concede a capacidade de identificá-las; um mago da escola do fogo pode ter uma aura de calor e luz bruxuleante, por exemplo.

Em um cenário baseado em *correspondências mágicas*, os magos não podem controlar sua própria fadiga ou pontos de vida para dar poder às mágicas. O mana existe, mas externamente, nas relações de objetos com outros objetos. A Aptidão Mágica 0 é então a habilidade intuitiva de perceber essas relações e julgar se um objeto pode afetar o outro magicamente.

Em um cenário com poderes místicos ou psíquicos, as coisas se invertem. O corpo e a mente do mago são a fonte de energia para as mágicas. O mana não flui externamente. A Aptidão Mágica 0 é a habilidade de sentir os poderes da mente e de controlar os próprios poderes mentais.

Conhecendo o Bem e o Mal

A percepção humana é, em grande parte, “conhecer o bem e o mal”. A ciência frequentemente considera essas duas qualidades como relativas às necessidades do organismo que as percebe. Mas em um mundo mágico, eles podem ser elementos básicos da realidade, e o mundo inteiro pode ter uma estrutura de dogmas morais. O Judaísmo, o cristianismo e o islamismo acreditam nessa estrutura, sendo a bondade a obediência às leis de Deus.

O zoroastrismo tem uma abordagem diferente. Ele descreve dois deuses quase onipotentes, um bom e um mau. A tradição cristã às vezes sugere essa visão, com Satanás sendo um antideus maligno, embora a teologia cristã ortodoxa rejeite essa ideia. Alguns mundos de fantasia têm esse tipo de polaridade, como a oposição de Âmbra e Caos em *As Crônicas de Âmbra* de Roger Zelazny.

Se o mal é uma força cósmica ou um elemento básico da realidade, ele poderia fornecer uma fonte de poder ou possivelmente incluir “magia negra” em uma campanha. Em uma fantasia sombria, o mal pode ser mais poderoso do que o bem (veja *Deuses Malignos*, pág. 32).

Em um cenário menos obscuro, o bem pode ter criado o mundo e o mal pode tê-lo distorcido. A natureza pode ser boa: a magia do bem pode sintonizar-se com os processos naturais, enquanto a magia do mal pode agir de forma antinatural. Essa magia maligna e a tecnologia podem se aliar neste cenário, com poderes das trevas tentando os cientistas a adulterar perigosamente “coisas que o homem não deveria saber.”

Se o bem e o mal são objetivamente reais, então é possível que as mágicas possam detectá-los. Elas podem ser categorizadas na escola de Comunicação e Empatia. Da mesma forma, as vantagens podem conceder percepção moral. Normalmente, isso se aplica apenas a seres sapientes. No entanto, em alguns mundos, uma arma usada num crime pode adquirir a mácula do mal. Um dispositivo projetado especificamente para atos ilegais, como uma faca com um reservatório de veneno, pode ser maculado já durante a criação. Por outro lado, se o bem e o mal são questões de opinião humana, uma mágica Detecção do Bem ou Detecção do Mal não tem sentido, porque o mesmo ato pode ser bom ou mau dependendo de quem o julga.

Em um cenário com magia teísta ou animista, uma maior variedade de regras é possível; veja *Usando Espíritos em Campanhas*, pág. 33. Algumas envolvem formas distintas de mana e Aptidão Mágica.

Em um cenário com magia subjetiva, o poder das mágicas ainda vem do corpo e da mente do mago, sem fluxo externo de mana, mas esse não é um traço marcante; toda mente tem potencial para operar mágicas. Portanto, não é possível sentir nada de diferente nas mentes dos magos. A Aptidão Mágica 0 não é necessária para nenhuma finalidade e não está pode ser comprada. Outros níveis de Aptidão Mágica ainda estão disponíveis, como forma de operar mágicas mais habilmente; qualquer um pode tê-los, sem Aptidão Mágica 0.



OBJETOS MÁGICOS

Se um mundo tem magia, pode ter objetos mágicos. Em alguns mundos, a criação de objetos mágicos é a única ou a principal forma de magia. Em muitos mundos, é uma aplicação comum de magia.

Há uma distinção importante entre *objetos mágicos* e *objetos magicamente criados* ou transformados. As runas incrustadas na lâmina de uma espada podem aumentar magicamente sua habilidade de ferir um inimigo, operando uma magia para feri-lo ou aprimorando o corte da espada. Os efeitos da runa não funcionariam em uma área onde a magia fosse bloqueada ou suprimida e as contramágicas poderiam bloquear sua eficácia. A espada seria apenas uma espada normal. Por outro lado, se as mágicas operadas durante sua forja tornassem a lâmina fisicamente mais afiada, ou o material mais capaz de manter o gume, ou ainda tornar o armeiro mais habilidoso, a espada seria simplesmente uma espada melhor. O gume mais afiado não ficaria cego repentinamente por causa de uma contramágica, da

mesma forma que uma ferida curada magicamente não reabriria repentinamente por razão da contramágica.

Qualquer tipo de objeto mágico parecerá mágico para qualquer pessoa com Aptidão Mágica 0, mesmo que a Aptidão Mágica não tenha sido parte do processo — por exemplo, uma poção. Objetos transformados magicamente não parecerão mágicos. Por escolha do Mestre, eles podem carregar traços residuais de magia que podem ser detectados com uma penalidade de -5 no teste de (IQ + Aptidão Mágica).

MAGIA NATURAL

Em um mundo de magia intrínseca (pág. 18), as forças mágicas podem criar objetos mágicos espontaneamente. Se a magia for generalizada, os seres vivos podem desenvolver a capacidade de usá-la. Plantas e animais com habilidades mágicas podem ter *órgãos para o mana*, que acumulam naturalmente

a energia mágica para alimentar essas habilidades (veja *Espécies Mágicas e Órgãos Para o Mana*, pág. 48). Mineiros podem descobrir depósitos de metais ou minerais naturalmente mágicos. As áreas com alto nível de mana podem ser berços de materiais, objetos ou criaturas mágicas.

Em algumas visões sobrenaturais do mundo, tudo tem poderes mágicos. O truque é descobrir as virtudes específicas de um objeto. Por exemplo, as ervas podem ter poderes curativos aparentes na forma de suas folhas ou na cor de seus frutos. Essa abordagem se encaixa bem com as correspondências mágicas (pág. 160).

Aqui estão alguns exemplos de magia natural de lendas e de fantasia:

Adamante

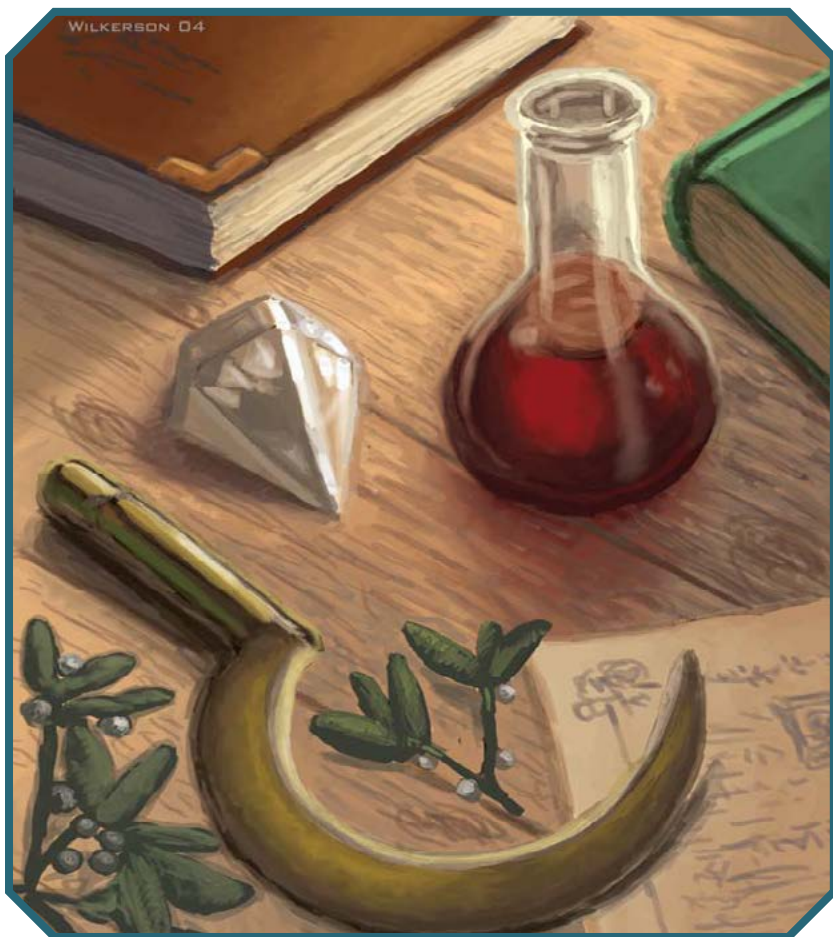
O adamante é uma pedra cristalina mais dura do que qualquer substância natural. O nome significa simplesmente “diamante”, mas as lendas dão a ele propriedades diferentes. Usado como material de construção, o adamante tem três vezes a RD e os pontos de vida de uma parede de pedra normal da mesma espessura. Sua RD é semiablativa (veja pág. MB83), mas o dano nunca o reduz para menos de RD 9. No entanto, ele custa 15 vezes mais por quilo, devido à sua escassez e à dificuldade de se trabalhar com ele.

Panaceia

Os frutos do visco, uma planta parasita, podem ter poderes de cura mágicos. Cada fruto consumido restaurará 1 PV perdido por doenças, incluindo feridas infeccionadas. Os usuários normalmente devem consumir os frutos no local, mas cortá-los com uma foice dourada à noite irá preservá-los por até um ano. Tradicionalmente, apenas frutos de visco crescendo em um carvalho (que não é seu hospedeiro comum) são mágicos; faça um teste contra Naturalista ou Conhecimento das Ervas com um redutor igual a -5 para encontrar tal planta. Frutos em conserva custam \$150 cada. (*Informação Importante: na vida real, esses frutos são venenosos!*)

Sangue de Dragão

Beber o sangue de um dragão concede a habilidade de entender a fala dos animais, conforme descrito na *Saga Volsunga*. Isso equivale a ter a vantagem de Falar com Animais. Os efeitos duram 2d minutos.



Normalmente, o sangue deve ser fresco. Ainda estará quente, causando 1d-1 de dano por queimadura, e o bebedor deve fazer um teste de Vontade para evitar sofrer atordoamento pela dor (modificado por Hipoalergia ou Hiperalgia). Um alquimista pode preservar o sangue de dragão para uso futuro. Uma dose de sangue de dragão preservado custa \$1.000.

Moli

Moli é uma planta rara (veja *Moli*, pág. 48) cuja flor protege contra as mágicas. Cada flor colhida dura de 6 horas em clima quente e seco a 48 horas em clima frio e úmido. Enquanto durar, o portador recebe um bônus de +5 ao nível de Abascanto (Resistência à Magia) contra todas as mágicas operadas diretamente sobre ele, mas não a ataques indiretos, como mágicas de projétil. Uma única flor fresca custaria \$500, se disponível.

Oricalco

Oricalco é um metal de propriedades extraordinárias, que o antigo filósofo Grego Platão disse ter sido extraído na Atlântida. (Platão não discute propriedades físicas específicas; as definidas aqui tornam o oricalco útil para armas e armaduras.)

Oricalco parece bronze e tem quase a mesma densidade, mas sua RD, pontos de vida e força estrutural são três vezes maiores do que o bronze. A armadura de Oricolco terá um terço do peso para a mesma proteção ou o mesmo peso para o triplo da proteção. As armas feitas com Oricolco têm bônus no dano pela qualidade *superior* ou *altíssima* e são resistentes o suficiente para resistir a armas de aço. Uma arma feita de aço terá qualidade *barata* quando atingida por uma arma de Oricolco (veja *Qualidade das Armas de Combate Corpo a Corpo*, pág. MB274). Objetos de Oricolco custam 30 vezes mais que objetos de metal padrão com o mesmo peso.

Pelo Oricolco já ser inerentemente mágico, ele não pode ser encantado para aumentar mais a sua durabilidade. Outros encantamentos funcionam normalmente.

ALQUIMIA

A alquimia estende a ideia de magia natural. Um alquimista é especialista em procedimentos que enfatizam e aumentam as virtudes ocultas dos materiais naturais. O tipo de manipulação química que dá origem à ideia da alquimia realmente surge somente em NT3. Efeitos semelhantes podem ser alcançados, se o Mestre assim o quiser, por meio de preparos de ervas feitas usando a perícia Conhecimento das Ervas, disponíveis em qualquer NT.

Mágicas de Encantamento

Além das mágicas de encantamento nas páginas MB480 e 481, a seguinte está disponível:

Encantamento Temporário

Encantamento

Esta magia cria itens mágicos que funcionam apenas algumas vezes antes de perder seu encantamento, com uma economia substancial no custo de energia (e, portanto, de tempo). Um item de uso único pode ser criado com 15% da energia normal, para dois usos o custo é de 30%, três custam 60% (um patamar que já não compensa, na maioria das situações), e o custo de um item limitado a 4 usos ou mais excede o custo de um item permanente.

O item encantado temporariamente funciona, em todos os aspectos, como um item normal desse tipo até que todos os seus usos sejam consumidos. Depois que todos os usos do item temporário forem utilizados, o item deixará de ser mágico.

Um mago pode usar a magia Encantamento Temporário no lugar da magia Encantar. Um único item não pode ser encantado com magias temporárias e permanentes simultaneamente.

O Encantamento Temporário só pode ser usado para dar aos itens uma habilidade única de operar uma certa magia — não para operar a magia no item. Por exemplo, um mago não poderia fazer um conjunto de armaduras invisíveis de uso único — ela nunca se desgastaria. Ele poderia dar à armadura a habilidade de operar a magia Invisibilidade em si mesmo com os custos normais de fadiga e de duração.

Encantamento Temporário não pode ser usado em conjunto com nenhuma magia das escolas de Encantamento ou Metamágica, exceto as seguintes: Feitiço, Limite, Conexão, Denominar, Energização e Velocidade. O Encantamento Temporário não pode ser usado para reduzir ainda mais o custo de encantamentos que já têm uso limitado.

Duração: Até que todos os usos do item tenham sido gastos.

Custo e tempo: Veja *Encantamento*, pág. MB481.

Pré-requisitos: Encantar.

Cada preparo alquímico exige ingredientes, e tem um custo e um tempo de preparação em semanas. Em um cenário onde a magia é mais ou menos comum, esses ingredientes podem ser mais fáceis ou mais difíceis de obter. Divida seu custo por 2 em um cenário de mana alto, ou por 5 em um cenário de mana muito alto, mas multiplique por 2 em um cenário de mana baixo. Consulte *GURPS Magia* para obter mais informações sobre a prática da alquimia e para custos de preparos específicos.

ENCANTAMENTO

Encantamento em *GURPS* é o processo de criação de objetos mágicos. Envolve quase as mesmas coisas que operar mágicas, mas leva muito mais tempo. A versão padrão do encantamento exige Aptidão Mágica 2 e amplo

conhecimento de mágicas. O mago concentra sua vontade e carrega um objeto com mana. O mago não precisa ter feito o objeto sozinho e não precisa alterá-lo fisicamente para encantá-lo; nenhum sinal físico identifica o objeto encantado como mágico.

Lista Ampliada de Encantamentos

Para campanhas onde os PdJs podem ser encantadores, ou para MJs que desejam fazer uma seleção mais ampla de itens encantados disponíveis, a lista a seguir será útil.

Mágica: O nome da magia.

Energia: O custo de energia necessário para encantar um item com a magia. Observe que este *não* é o mesmo que o custo para operar aquela magia normalmente! Veja também *Mágicas de Encantamento* (acima).

Item: A classe do item exigido:

Código Classe do Item

A	arma
C	cajado — qualquer peça de matéria orgânica em forma de vara até 3 m
E	escudo
J	joia; por exemplo, um amuleto ou anel
T	trajes ou armaduras
X	objetos especiais; veja as observações.



Mágica	Energia	Item	Observações
Abençoar Plantas	500	C	[3, 4]
Acelerar	2,000	T, J	[2]
Analisar Mágica	1,200	J, C	[3]
Aporte	900	C	[3, 4]
Atear Fogo	100	J, C	[3, 5 (\$50)]
Atravessar Terra	1,200	T, J	[3]
Atrofiar Membro	2,000	C	[3, 4]
Aura	100	J, C	[3, 4]
Calor	400	J, C	[3, 5 (\$300)]
Caminhar no Ar	500	T, J, C	[2, 5 (\$1,000)]
Carne para Pedra	1,000	C	[3, 4]
Cessar Sangramento	500	T, J	[1]
Chuva	600	C	[3, 4, 12]
Coceira	100	C	[3, 4]
Comando	500	J, C	[3]
Criar Água	200	J, C	[3]
Criar Ar	200	J, C	[3]
Criar Fogo	300	J, C	[3, 5 (\$200)], [6]
Criar Terra	500	C	[3]
Cura Profunda	1,500	C	[3, 4, 10]
Cura Superficial	600	C	[3, 4, 10]
Curar Doenças	800/1,500	C	[3, 4, 7]
Curar Planta	400	C	[3]
Despertar	300	C	[3]
Detecção de Magia	100	J, C	[3, 4]
Disfarce Ilusório	150/300	T, J	[1, 8]
Dissipar Água	300	J, C	[3]
Dor	400	C	[3, 4]
Eliminar Odor	150	J	[2, 5 (\$300)]
Emprestar Energia	100	J, C	[3]
Emprestar Vitalidade	250	J, C	[3]
Esconder	1,000	J, C	[2]
Espasmo	300	C	[3, 4]
Estorvar	600	C	[3, 4]
Extinguir Fogo	400	J, C	[3, 5 (\$1,300)]
Frio	400	J, C	[3, 5 (\$600)]
Identificar Mágica	1,100	J, C	[3]
Identificar Planta	200	C	[3]
Imunidade ao Fogo	800	J	[2, 5 (\$700)]
Imunidade ao Frio	800	J	[2, 5 (\$700)]
Inabilidade	800	C	[3, 4]
Invisibilidade	1,200	J, C	[2]
Leitura da Mente	1,000	T	[3, 4]

Mágica	Energia	Item	Observações
Levitação	800	J, C	[2]
Localizador	500	C	[3, 14]
Localizar Água	40	A	[3, 5 (\$300)]
Localizar Planta	50	C	[3]
Localizar Terra	50	C	[3, 14]
Luz	100	J, C	[3]
Luz Contínua	200/400/600	J, C	[3, 6]
Mau Cheiro	60	J, C	[3]
Medo	300	C	[3, 4]
Moldar Água	400	J, C	[3]
Moldar Ar	200	J, C	[3]
Moldar Fogo	400	J, C	[3, 5 (\$300)]
Moldar Pedra	500	J, C	[3]
Moldar Terra	200	J, C	[3]
Nevoeiro	300	J, C	[3]
Ocultar Pensamentos	400	T	[3]
Paralisar Membro	2,000	C	[3, 4]
Pedra para Carne	1,000	C	[3, 4]
Pedra para Terra	400	J, C	[3]
Percepção de Emoção	300	J, C	[3]
Percepção de Espíritos	100	J, C	[3]
Percepção de Inimigos	200	J, C	[3]
Percep. de Veracidade	500	T	[3]
Purificar a Água	50	X	[3, 11]
Purificar a Terra	400	C	[3]
Purificar o Ar	50	J, C	[3]
Recuperar Energia	1,000	J	[1, 5 (\$500)]
Resguardar	500/hex	Qualq.	[1, 13]
Respirar Água	400	T, J	[2]
Sono	1,200	C	[3, 4]
Soterramento	1,200	C	[3, 4]
Teleporte	3,000	C	[2, 4]
Terra para Ar	750	J, C	[3, 5 (\$1,000)]
Terra para Pedra	300	J, C	[3]
Testar Alimento	100	J, C	[3]
Tolice	800	C	[34]
Toque Mortal	2,500	C	[3, 4]
Torpor	1,000	C	[3, 4]
Tranca Mágica	200	X	[3, 9]
Transmissão Mental	1,500	T	[3, 4]
Visão da Morte	600	C	[3, 4]
Visão Noturna	200	J, C	[2]
Voo	2,500	J, C	[2]

Observações: Regras especiais para a criação ou o uso.

[1] Sempre Ativo. Funciona o tempo todo sem a adição de uma mágica de Poder.

[2] Permite que o usuário opere a mágica, mas apenas em si próprio como objetivo.

[3] Permite que o usuário opere a mágica exatamente como se ele próprio a conhecesse.

[4] Apenas para Magos. Se *qualquer* mágica do item tiver essa restrição, ela se estenderá a *todas* as outras mágicas no item.

[5] Custo dos materiais mágicos necessários.

[6] O custo de energia dos encantamentos de Luz Contínua é 100 vezes o custo do mágica com o mesmo efeito.

[7] Um cajado com o encantamento Curar Doenças que cura uma única doença custa 800 pontos; um que cura qualquer doença custa 1.500 pontos.

[8] Um item com Disfarce Ilusório deve ser encantado para um disfarce específico no momento da criação. Um item que cria uma Ilusão Simples custa 150 pontos; um outro que cria uma Ilusão Complexa custa 300 pontos.

[9] O item para Tranca Mágica é uma chave de ouro.

[10] Um cajado de Cura Superficial pode ser usado por um não-mago com NH em Medicina Alternativa de 15+; um cajado de Cura Profunda pode ser usado por um não-mago com NH em Medicina Alternativa de 20+.

[11] O item para Purificar a Água é um aro de osso ou marfim através do qual a água é derramada.

[12] Uma varinha ou cajado para Chuva deve ser mantido na água; perderá o encanto se ficar seco por mais de uma hora.

[13] O encantamento Resguardar esconde o item no qual é operado, não o usuário ou portador.

[14] Uma varinha de Localizar Terra deve ter 30 gramas de uma forma específica de terra, pedra ou metal colocada na ponta. Cada varinha buscará apenas o material com o qual está ornada. Uma varinha para Localizador deve incorporar algo relacionado ao objetivo.

Veículos Encantados

A maioria dos objetos encantados geralmente são relativamente pequenos. Mas os excepcionais podem ser maiores. Um encantador pode criar um tapete voador ou uma fragata couraçada com um casco duro como ferro.

Mágicas comuns podem ser operadas em um item maior do que ser humano; multiplique o custo básico por MT+1. Mágicas de área têm um custo baseado no raio da área coberta. Para

um veículo, procure o MT, determine a maior dimensão correspondente em metros e multiplique o custo base pela metade dessa dimensão. As mágicas de encantamento seguem as mesmas regras das mágicas comuns, exceto pelo Poder, cujo custo é proporcional à energia que ele fornece.

Autômato

Em termos mágicos, um autômato não é um mecanismo, mas um objeto inanimado, que um espírito ocupa. Veja *Famíliares e Fetiches*, pág. 26.

ENCANTAMENTO RÚNICO

O encantamento rúnico é uma alternativa às regras de encantamento padrão do *GURPS*. É baseado na ideia de que certas letras ou outros símbolos *em si mesmos* são uma fonte de poder mágico (veja *Desenho de Símbolos*, pág. MB194). Esta versão de magia intrínseca (pág. 18) inscreve runas potentes em um objeto, ou mesmo em uma pessoa (por tatuagem, por exemplo), e pode conceder poderes mágicos ao objeto ou pessoa.

O encantamento rúnico é uma forma de magia sintática (pág. 163). Cada encantamento exige a colocação de um mínimo de duas runas no objeto encantado: um verbo para a ação mágica e um substantivo para o objetivo da mágica. O encantador deve entalhar pessoalmente as runas no objeto; por vezes, isso exige uma perícia artística ou de ofício, como Armeiro, Joalheiro ou Ferreiro.

Encantar permanentemente um objeto com runas exige que elas façam parte de sua estrutura física. Por exemplo, uma espada pode ter runas operadas ou gravadas na lâmina e pos-

sivelmente realçadas com esmalte ou metal precioso incrustado. Dois testes de habilidade são necessários para cada runa: um para a própria habilidade de runa e um para a perícia de ofício usada para inscrevê-la. Se todas as runas forem inscritas com sucesso, qualquer um que tenha a perícia Desenho de Símbolos para o tipo apropriado de runas pode fazer um teste para ativar o encantamento. Encantar um objeto permanentemente dessa forma é tratado como um encantamento lento e seguro, mas consome metade do custo de energia e leva metade do tempo.

As runas podem ser temporariamente gravadas em uma superfície como a de um papiro, pergaminho, folha de papel ou tabuleta encerada. Cada runa exige um teste em Artista (Caligrafia) e contra o NH do mago com a runa. Um mago também pode traçar as runas na terra ou areia, com a ponta de uma lâmina, uma vara pontiaguda, ou ainda num pó em um recipiente, como farinha, com uma penalidade igual a -2 para Artista (Caligrafia). Se todos os testes de habilidade funcionarem, o PdJ pode operar o encantamento a qualquer momento com um teste de Desenho de Símbolos. A primeira operação bem-sucedida destrói a inscrição. Inscrever uma runa Fácil leva 1 hora, inscrever uma Média leva 3 horas, e inscrever uma Difícil leva 6 horas.

Ativar um encantamento rúnico exige habilidade com todas as runas envolvidas. O NH efetivo em Desenho de Símbolos do usuário não pode exceder seu menor NH entre as runas. Se o efeito do encantamento é operar uma mágica, o usuário deve fornecer a energia para energizar aquela mágica. Se o efeito for um encantamento permanente, como Precisão ou Pujança, não é necessária energia para usar o item, mas ainda é preciso ativá-lo para cada uso. Uma ativação bem-sucedida continua até que o usuário pare de segurar, vestir ou ocupar o objeto, após o que outra ativação será necessária.

As runas podem encantar alguns itens descritos em outras seções.

Golem: Um pergaminho colocado na boca do golem, contendo o nome de Deus, exige testes contra Artista (Caligrafia) e Desenho de Símbolos (Gematria). O custo de energia é de 125 pontos. Colocar o pergaminho na boca do golem o ativa. Este é um encantamento permanente, mas remover o pergaminho pode retornar o golem à sua condição de argila inanimada (veja *O Golem*, pág. 27).



FAMILIARES E FETICHES

Um fetiche é um objeto mágico por que contém um espírito. Nas tradições xamânicas, onde toda magia é realizada por espíritos, todos os objetos mágicos são fetiches. Magos em outras tradições também podem criar fetiches por vários métodos, como ao operar mágicas de necromancia.

Os MJs devem distinguir um fetiche de um foco xamânico (veja *Focos*, pág. 28). O foco não tem nenhum poder mágico em si, mas ajuda o xamã a se concentrar em suas interações com os espíritos. Por exemplo, os tambores nas cerimônias Vodú ajudam os participantes a entrar em transe onde podem canalizar o *loá*, mas não fazem magicamente o *loá* aparecer.

GURPS fornece várias maneiras de representar fetiches verdadeiros e outros objetos habitados por espíritos.

Em alguns mundos, os espíritos são a força invisível por trás das mágicas, mas eles nunca se tornam realmente visíveis ou assumem qualquer personalidade. Invocar os nomes dos espíritos é simplesmente parte do ritual de operar uma magia. Se a magia funciona dessa forma, então cada item encantado possui espíritos — mas um objeto que contém um espírito é apenas um item encantado e não precisa de regras especiais.

Também é possível representar itens mágicos como portadores físicos de mágicas, como chips são para programas. Nesta versão de Habilidades Modulares (pág. 130), a capacidade de um mago em controlar os espíritos vinculados a fetiches limita o número de mágicas que um mago pode acessar.

As Habilidades Modulares não se limitam a mágicas; eles também podem incluir perícias (especialmente perícias de conhecimento) e vantagens mentais.

Em alguns cenários, os fetiches são menos comuns. Os xamãs podem saber como produzi-los, mas normalmente não é possível contratar um xamã para fazê-los ou comprar um dele. Em vez disso, conseguir um fetiche exige persuadir ou compelir um espírito a fornecer os serviços apropriados. Já que o fetiche não exige encantamento padrão, seu custo em pontos não é baseado em seu custo de energia. Em vez disso, define as habilidades que o fetiche concede como vantagens e compre-as com limitações de equipamentos.

Por fim, o espírito pode ser um Aliado, Lacaio, ou um Patrono Relutante como um escravo, e o fetiche pode ser

Objetos Denominados

Uma alternativa opcional ao encantamento é a simples denominação de objetos. O objeto deve ser de qualidade, no mínimo, boa. Ao fazê-lo, o criador inscreve um nome nele. Isso exige um teste contra o NH em Desenho do Símbolos, pelo criador ou por outra pessoa que lhe diga o que inscrever. Denominar um objeto não dá a ele poderes mágicos. Em vez disso, o objeto acumula pontos de personagem ao realizar ações notáveis, na mesma proporção de seu usuário. Cada ponto de personagem equivale a 25 pontos para um encantamento apropriado, decidido pelo Mestre. Os encantamentos assim obtidos refletirão os usos a que o objeto é submetido.

A quantidade de objetos nomeados que uma pessoa pode possuir é ilimitada. No entanto, os pontos de personagens conseguidos são divididos entre os objetos, por isso demoram mais para ganhar novos poderes. Multiplique os pontos de personagem ganhos pelo personagem por 25, divida pelo número de objetos denominados que ele estava usando em uma aventura e arredonde para baixo; esse é a quantidade de energia que cada um dos objetos receberá.

Em um cenário onde a magia do ofício (pág. 147) está disponível, uma perícia de Ofício auxiliada por um Talento ritualisticamente aprimorado também pode criar um item denominado. O criador também deve ser alfabetizado.

o componente material que o mantém escravizado. Para representar isso, compre Aliado ou Patrono com uma limitação de instrumento adequada. O espírito ainda tem sua própria personalidade, e fazê-lo auxiliar magicamente envolverá encontrar essa personalidade.

O termo “familiar” pode significar tanto um espírito quanto um animal que faz companhia constante a um mago. Ou, de várias maneiras, pode ser as duas coisas: um espírito pode assumir a forma de um animal, possuir um animal vivo, fundir-se com ele simbioticamente ou estar ligado a ele. Vincular um espírito ao corpo físico de um animal é análogo a criar um fetiche.

Aqui estão alguns exemplos de objetos mágicos que contêm espíritos:

Lâmpada Mágica

Esta lâmpada mágica invoca um Gênio (pág. 107) quando esfregada. O gênio deve atender aos desejos do usuário o melhor que conseguir. O Gênio tem um custo racial de 247 pontos. Em relação a qualquer ser humano comum, um gênio é um indivíduo ultrapoderoso, com o custo básico de 20 pontos. Pode fornecer equipamento valioso (+100%) e tem alcance extraordinário no espaço e no tempo (+100%), mas é relutante (-50%), e a lâmpada pode ser roubada com teste de DX sem resistência (-40%), é frágil com RD 6 e MT -6 (-20%), não pode ser reparado (-15%) e é único (-25%), por um custo final de 30 pontos.

Varinha Mágica

A varinha ou vara de um mágico tem o formato de uma arma de combate corpo a corpo. Isso não é acidental: a função da varinha é disciplinar os espíritos que não cooperam. Os espíritos vinculados a ela têm o poder de infligir dor a outros espíritos. Cada feiticeiro produz sua própria varinha. Cada uma é única, mas um exemplo típico teria Atribuição 2 (HT-1; Afeta Insustancial, +20%; Frágil, RD 1, MT -4, Não Reparável, -50%; Pode ser Roubado, Disputa Rápida de ST, Não funcionaria para o ladrão, -15%; Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Ataque corpo a corpo, Alcance 1, -25%; Dor moderada, +20%; Atordoamento, +10%; Apenas em espíritos, -30%) a um custo de 5 pontos. Um espírito atingido por ele teria que rolar contra HT-1 ou ficar atordoado por 1 segundo por ponto na margem de fracasso e com dor moderada por 1 minuto por ponto na margem de fracasso (com uma penalidade igual a -2 para todos os testes de DX, IQ, perícias, e de autocontrole).

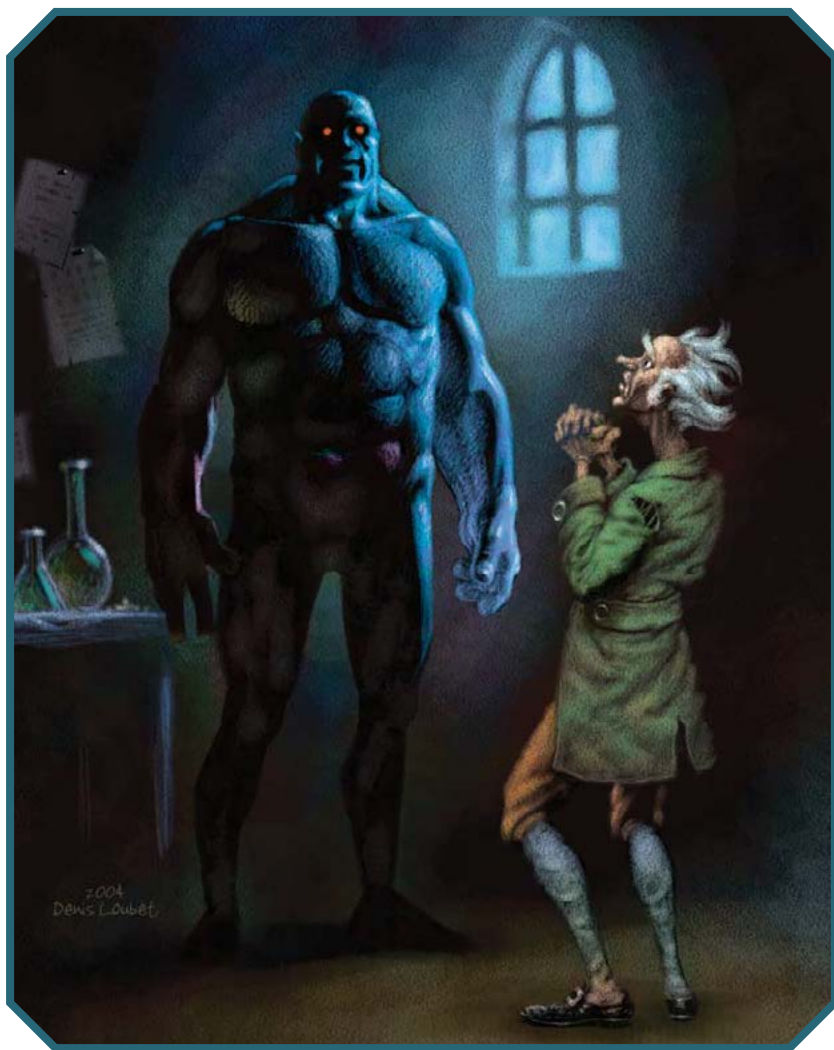
RELÍQUIAS SAGRADAS

Em um mundo onde existem deuses, o poder divino pode permear alguns objetos ou lugares materiais. Em alguns casos, o objeto é simplesmente um canal para a presença ativa da divindade (veja *Focos*, pág. 28). Um objeto que entra em contato com um deus pode adquirir santidade e retê-la após o fim do

contato. A fonte da santidade pode ser a manifestação física real da divindade (veja *Deuses*, pág. 31), ou um adorador a quem a divindade concedeu poderes milagrosos (veja *Milagres*, pág. 151), ou as orações de um adorador, especialmente aquele que tem Fé Verdadeira.

Pode ser possível criar objetos sagrados deliberadamente. Alguns deuses concedem Investidura de Poder, que funciona com mágicas da escola de Encantamento. A oração também pode dedicar um objeto ao serviço de uma divindade. Normalmente, isso será equivalente a um encantamento lento e se-

achará desagradável ou assustador até mesmo se aproximar. Além disso, o contato com o objeto facilita a comunicação com o deus. Concede um bônus igual a +6 ao NH em Ritual Religioso se o nome da divindade for invocado, ou +2 se as orações forem dirigidas a “qualquer deus ou deusa”, e qualquer um que fale ao deus é tratado como tendo a perícia Ritual Religioso predefinida em IQ-6. Em algumas religiões, esses benefícios podem atingir qualquer objeto físico consagrado pelo ritual adequado; por exemplo, o pão e o vinho consagrados de uma missa católica Romana podem tê-los.



guro, e as capacidades específicas que o objeto adquire podem ficar a critério da divindade. Um MJ também pode usar o sistema *Magia Meditativa* (pág. 151) para representar tradições espirituais meditativas, como a cabala.

Um objeto sagrado concede automaticamente certos benefícios básicos. Criaturas sobrenaturais hostis ao deus sofrem 1d de dano ao tocá-las. Qualquer um que tenha uma Aversão relevante

Os MJs podem tratar os efeitos mais potentes como encantamentos e os objetos que os geram como itens encantados.

O encantamento mais comum encontrado em relíquias sagradas é uma versão de Energização. Ao contrário do encantamento mágico, a fonte de energia religiosa padrão *reduz* o custo de energia das mágicas do usuário. No entanto, ele funciona apenas para

usuários que possuem Investidura de Poder do mesmo deus, ou uma divindade amigável do mesmo panteão. Como resultado, esse encantamento tem o dobro do custo normal: 1.000 pontos por 1 ponto de Poder, x2 por ponto adicional.

As relíquias podem ter outras funções mágicas. Em geral, uma relíquia não terá nenhuma mágica nela encantada a menos que tenha Poder suficiente para manter essa mágica “sempre ativa”. Sendo esse o caso, ele cumprirá sua função constantemente ou quando solicitado. Se seu Poder sustentar permanentemente apenas uma função mágica, o custo base para 1 ponto de Poder é de apenas 500 (não o dobro). Se ele tiver várias funções, e seu Poder puder alternar para uma desejada, o custo base será 750. Se o Poder se concentrar livremente em outras mágicas fornecidas pela divindade em questão, o custo base permanecerá 1.000.

Encantamentos que normalmente estão “sempre ativos” não exigem Poder.

Exemplos de relíquias sagradas incluem:

O Golem

Criado pelo Rabino Judá ben Loew (conforme descrito em *Monstros*, (veja *O Golem*, pág. 53), o golem é animado por um pedaço de pergaminho colocado em sua boca, contendo o nome cabalisticamente codificado de Deus. Removê-lo desativa o golem.

O golem da lenda foi feito de barro transformado em carne de textura um tanto artificial, seguindo o precedente de Deus fazer Adão a partir do barro. Era obediente às ordens de seu criador e de outros designados por seu criador. Seu custo de energia era de 250 pontos.

Se o MJ permitir a criação de outros golens, cada golem terá certas habilidades específicas projetadas nele, valendo um total de 10 pontos. As características de um golem em particular podem diferir dependendo de seu tamanho e do material; sua superfície sempre mudará para uma aparência de carne humana, mas seu PV e RD podem ser diferentes.

O custo básico de energia de um golem é 250 pontos. Isso compra um golem com ST 15. Golens podem ser mais fortes ou mais resistentes; some 20 pontos de energia para +1 ST, 4 pontos para +1 PV ou 10 pontos para +1 RD (começando do RD 0 para a versão básica). Em algumas versões da lenda, as palavras sagradas estão na testa do golem — essa abordagem torna os golens mais fáceis de desativar.

A Cabeça de Orfeu

Quando o antigo semideus Grego Orfeu voltou do mundo inferior para a superfície da Terra, desesperado por não ter trazido sua esposa Eurídice com ele, um bando de ménades (pág. 205) o encontrou e o despedaçou com suas mãos nuas. Mas, seja por causa de sua linhagem divina ou por causa de sua recente jornada sobrenatural, ele estava impregnado de poder divino. Sua cabeça continua sendo uma fonte desse poder.

Um adorador de Dionísio ou Orfeu pode invocar o espírito de Orfeu para animar sua cabeça. Um grupo de adoradores pode fazer isso cerimonialmente. Orfeu resistirá a um apelo de seus próprios adoradores em com uma penalidade igual a -5. Como a cabeça é sagrada, as falhas críticas não têm efeitos especiais além de uma falha comum.

Se o espírito de Orfeu aparecer, faça um teste de reação para ele, com um bônus igual a +3 se o invocador for um de seus iniciados. Uma invocação em uma música recém-composta pode gerar uma reação melhor. O modificador é a metade da margem de sucesso em um teste de Poesia (arredondado para baixo). Em uma reação Boa ou melhor, Orfeu fornecerá informações voluntárias além do texto exato do que ele é solicitado. Em uma reação Excelente, ele pode gastar sua própria energia para permanecer até que a crise seja resolvida.

Ele pode fazer mais do que responder a perguntas; ele ainda pode cantar, usar as perícias de Deslumbrar e operar muitas mágicas, sempre cantando. Se ele escolhe fazer isso fica a critério do MJ. Se a convocação o ofende, ele pode usar seus poderes mágicos para castigar seu invocador.

Nas regras do **GURPS**, este é um encantamento de Convocar Espírito seletivo, utilizável apenas com o espírito de Orfeu, e tem o custo de 1.000 pontos de energia. A energia deve vir dos adoradores. Custa 40 pontos de personagem para comprá-la, e exige um Antecedente Incomum com um valor de pontos que depende da cenário.

A Lança de Longinus

Esta lança foi cravada na lateral do corpo de Cristo enquanto ele estava pendurado na cruz. Seu sangue a deixou com um poder sobrenatural. As lendas contam relatos conflitantes sobre sua história e habilidades. Pedro, o Eremita, encontrou essa versão em Antioquia durante a Primeira Cruzada. Exige ativação cerimonial — uma breve oração por pelo menos 100 cristãos.

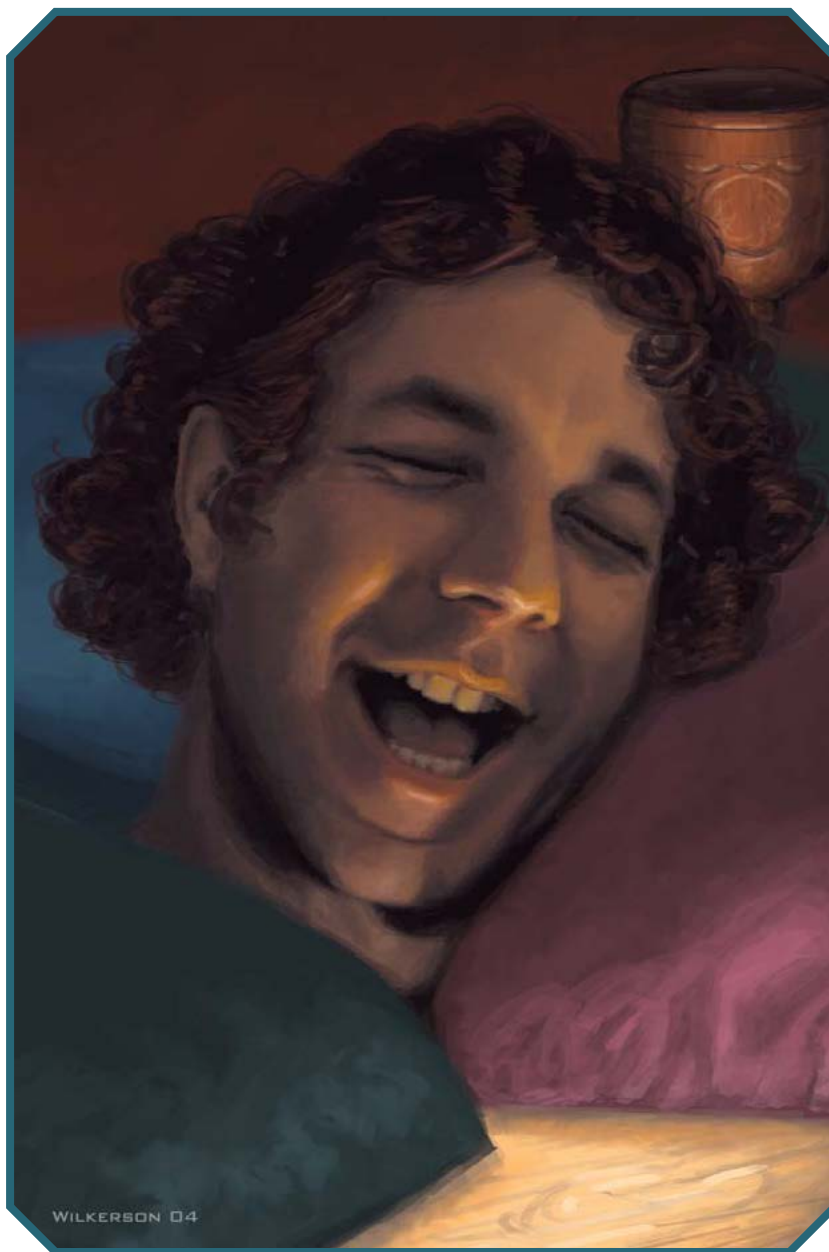
Focos

Focos são objetos físicos que ajudam na concentração em uma mágica, ou canalizam o fluxo de energia mágica de uma forma que a favoreça. Eles não são mágicos de forma alguma. Em vez disso, eles permitem a realização de atos mágicos. Na magia subjetiva, todos os itens mágicos podem ser focos.

Uma vez ativa, ela causa Medo em um raio de 100 metros, durando 10 minutos, afetando apenas os inimigos do Cristianismo. Seu custo efetivo como encantamento é de 300 pontos de energia, custando outros 12 pontos de personagem.

Pedras de Trovão

Os raios são as armas de Zeus, o rei dos deuses Gregos, feitas para ele pelos ciclopes (veja *Brontes* pág. 55). O poder de seu ataque as consome enquanto atacam. No entanto, de vez em quando, as pessoas encontram



WILKERSON 04

um resquíio de um raio: um pequeno pedaço de sílex, trabalhado em uma forma distinta, como a de uma ponta de flecha. As pedras do trovão mantêm um vínculo com Júpiter e têm os benefícios de todos os objetos sagrados. Seu uso característico é fazer juramentos; duas pessoas que assumem um compromisso sério, por sua vez, pegam a mesma pedra do trovão enquanto prometem. Depois de fazer isso, cada um terá um Destino para cumprir o juramento (veja *Juramentos*, pág. 147).

Nas regras do **GURPS**, as pedras de trovão concedem um bônus no NH igual a +6 (Ritual Religioso) para ministrar juramentos. O Templo Capitolino em Roma, onde Zeus é adorado pelo nome latino Júpiter, mantém um estoque de pedras de trovão para esse propósito.

*Do raio não tenhas medo,
Nem do trovão ribombante,
O amigo não temas tredo,
Nem o inimigo arrogante.*

– William Shakespeare, *Cimbelino*

USANDO OBJETOS MÁGICOS EM CAMPANHAS

Em uma campanha de fantasia, objetos mágicos podem servir ao Mestre com dois propósitos diferentes, dependendo se eles são comuns ou raros.

Objetos raros diferenciam seus proprietários das pessoas comuns. Se os aventureiros os possuem, é porque os aventureiros são especiais e os objetos destacam essa singularidade. Objetos mágicos comuns mostram que o próprio cenário é mágico. Qualquer um pode comprar ou

negociar um objeto mágico comum. Um objeto raro deve ser forjado, conseguido em uma missão perigosa ou adquirido de alguma forma dramaticamente interessante.

Dependendo do cenário, qualquer tipo de objeto mágico pode ser comum, raro ou inexistente. Objetos mágicos em geral podem ser mais ou menos comuns em uma campanha. Existem quatro níveis principais de disponibilidade:

Sem Encantamento: Objetos com poderes mágicos não existem, porque a magia não funciona ou exige um operador vivo.

Encantamento Raro: Objetos mágicos existem, mas normalmente não podem ser comprados ou vendidos. Mesmo os objetos mágicos menores têm uma história ou lenda. Aqueles que os carregam podem ter Destinos, favores dos deuses ou devem suas almas ao diabo.

Encantamento Comum: Objetos mágicos são comuns e têm preços de mercado habituais. Objetos mágicos com poderes incomuns ainda são raros; isso geralmente se aplica às relíquias sagradas, por exemplo. A critério do MJ, objetos mágicos de baixo poder (veja *Comprando Itens Mágicos*, pág. MB483) podem ser vendidos por preços muito baixos.

Encantamento muito comum: Objetos mágicos são de uso diário, seja porque Aptidão Mágica em nível de encantador é difundida, ou porque técnicas de produção em massa funcionam para magia (veja *Magia Aprimorada Tecnicamente*, pág. 66), ou ainda porque objetos e materiais naturalmente mágicos são amplamente difundidos. As pessoas usam anéis encantados com Atear Fogo em vez de fósforos. Quase todas as mágicas mais conhecidas estão disponíveis em um objeto físico; apenas pesquisas mágicas de “ponta” são raras.

Níveis de Mana e Encantamento

Os níveis de mana não correspondem diretamente aos níveis de disponibilidade de objetos mágicos. No entanto, os primeiros limitam e influenciam os segundos.

Em um cenário sem mana, não há objetos mágicos. Investigações sobre supostos objetos mágicos revelarão uma fraude (geralmente), tecnologia avançada, ou um fenômeno natural mal compreendido como psiquismo.

Em um cenário de baixo mana, um mago precisa aprender Encantamento-20 para ser capaz de encantar qualquer coisa. Objetos mágicos são tipicamente raros.

Em um cenário de mana normal, qualquer nível de disponibilidade é possível, desde nenhum encantamento (a magia não pode ser implantada em objetos inanimados, ou mágicas de encantamento não foram descobertas) até encantamento sendo muito comum (geralmente exigindo técnicas de produção em massa). Encantamentos raros ou comuns são típicos.

Em um cenário de mana alto, qualquer nível de disponibilidade é possível, mas o encantamento comum é típico.

Em um cenário de mana muito alto, sempre haverá objetos mágicos. Eles podem até ser comuns; eles nunca serão mais escassos do que “raros”. Na pior das hipóteses, eles podem ser fruto de um efeito colateral exótico de mágicas que deram errado, mesmo que seja praticamente impossível encantar um objeto. Se o encantamento funcionar, novos encantamentos e mágicas aparecem frequentemente e são tratados como raros; outros encantamentos são comuns ou muito comuns.

SERES MÁGICOS

Se a magia for real, pode haver seres cuja natureza seja essencialmente mágica em vez de material. Esses seres não têm apenas poderes mágicos (veja *Plantas e Animais*, *Monstros e Raças e Culturas* no Capítulo 3); eles realmente consistem em magia. Alguns deles podem assumir corpos materiais, ou aparentemente possuir tais corpos. Outros são permanentemente invisíveis e insubstanciais. Um nome geral conveniente para todos esses seres mágicos é “espíritos”.

Os espíritos também podem existir dentro de objetos materiais. Em particular, as coisas vivas têm espíritos, que lhes dão vida. Quando o espírito sai, a criatura morre. O que acontece com o espírito depende do cenário (veja *Os Mortos*, pág. 37).

A premissa padrão no **GURPS** é que os espíritos não são compostos de mana, e a magia espiritual é diferente da magia baseada em mana. Um espírito é uma consciência sem

corpo material. Alguns espíritos podem ser capazes de usar magia baseada em mana, da mesma forma que alguns magos mortais podem. Outros têm poderes espirituais advindos de vantagens. Eles não são baseados em mana, e os espíritos não são mais dependentes do mana para sobreviver do que os mortais. Mas, em alguns cenários, outras abordagens podem se encaixar melhor; veja *Deuses, Espíritos e Mana* (pág. 30).

ESPÍRITOS

Um espírito é uma consciência separada de um corpo físico. Não precisa de comer, beber ou respirar, não envelhece e não é afetado pelo ambiente físico, embora possa ver, ouvir e cheirar. Os espíritos podem atravessar barreiras físicas, bem como barreiras mágicas que não foram projetadas especificamente para detê-los. A maioria dos espíritos não pode agir no mundo material, seja falando, manipulando objetos ou operando mágicas e usando poderes. Um espírito que tem essas restrições tem a meta-característica *Espírito Imanifestado* (pág. 133). Mortais talentosos podem perceber um espírito não manifestado; veja *Xamanismo*, pág. 149.

Os espíritos que se manifestam no mundo material de alguma forma — tornando-se visíveis e audíveis, operando mágicas ou poderes mágicos ou assumindo forma material — causam mais preocupação aos aventureiros. Uma variedade de meta-características permite a criação de espíritos com tais habilidades (pág. 133).

Alguns espíritos sempre existiram como espíritos; outros já foram mortais e se tornaram espíritos após suas mortes. Para o segundo tipo, veja *Os Mortos* (pág. 37). O primeiro tipo se enquadra em vários grupos mais restritos.

Locais podem ter espíritos, como as ninfas da Grécia e Roma antigas e os *kami* do Japão (veja *Espíritos do Lugar*, pág. 45). O mesmo pode acontecer com os tempos: pode haver um espírito de uma hora, uma estação ou uma era (veja *Zeitgeists: Espíritos do Tempo*, pág. 78).

Os espíritos elementais, associados a substâncias específicas, frequentemente assumem corpos feitos dessas substâncias (pág. 45). Normalmente, esses espíritos usam os quatro elementos conhecidos pelos antigos Gregos (terra, água, ar e fogo), em vez dos elementos da química moderna.

Plantas e animais podem ter espíritos, que guardam e protegem tanto as criaturas vivas individuais quanto uma espécie inteira (veja *Espíritos de Plantas e de Animais*, pág. 49).

Famílias, povos ou civilizações humanas podem ter espíritos (veja *O Gênio de Um Povo*, pág. 70).

As atividades e conceitos humanos podem ter espíritos, às vezes chamados de *personificações*. Pode haver um espírito da lei ou do amor.

Finalmente, existem espíritos maiores, como deuses, anjos e demônios; seções separadas abordam eles com mais detalhes.

Deuses, Espíritos e Mana

Em que se baseiam os poderes dos deuses e dos espíritos? Em um cenário onde a magia funciona influenciando a energia mística, os seres sobrenaturais usam essa mesma energia? Se sim, eles fazem isso operando mágicas? Ou eles confiam em algo totalmente diferente? (As mesmas perguntas se aplicam a reinos mágicos, bem como a mundos espirituais, se eles existirem.)

Em muitos mundos de fantasia, os espíritos são pura consciência, capazes de existir sem um corpo. Esta é a premissa padrão do **GURPS**.

Em alguns cenários de fantasia, os espíritos são literalmente feitos de mana. Sua consciência vive em um corpo de mana, como a consciência humana vive em um corpo feito de matéria. Se isso for verdade, os espíritos terão Dependência de mana. Na maioria dos mundos de fantasia, mana é muito comum.

Espíritos e deuses podem ter poderes especiais. Se eles funcionam influenciando o fluxo de mana, compre os poderes com a limitação Sensível ao Mana, de -10%: eles funcionam com uma penalidade igual a -5 em ambientes de baixo mana e não funcionam em ambientes de mana nulo. Caso contrário, não aplique esta limitação. Outras limitações podem ser aplicadas; por exemplo, se os poderes espirituais forem poderes puramente de consciência, efeitos antipsiquismo como Neutralizar (também vale -10%) podem anulá-los.

Em alguns cenários, espíritos ou deuses podem operar mágicas. As mágicas, obviamente, dependem de mana, mas isso não conta como uma limitação; está embutido na definição das mágicas e da Aptidão Mágica. Um espírito deve ter Aptidão Mágica para operar uma mágica.

Finalmente, há uma opção mais sutil: talvez toda magia funcione invocando e controlando espíritos, ou até mesmo criando-os. O nível de mana é a qualidade de “seres habitado por espíritos” e os ambientes de alto mana são os preferidos dos espíritos. Em um mundo desse tipo, os espíritos não são feitos de mana ou dependentes de mana; o mana é que é feito de espíritos. Muitas culturas, especialmente aquelas com crenças animistas, pensam sobre a magia dessa forma.

*De lhe tomar os livros, pois, sem eles,
É um palerma como eu, já não dispondo
De espírito nenhum sobre o que mande.
Todos, como eu, lhe têm ódio entranhado.*

– William Shakespeare,
A Tempestade

ESPÍRITOS NO MUNDO MATERIAL

A ideia de espíritos como seres de pura consciência, sem matéria ou substância, é apenas uma forma de defini-los. Muitas culturas pensam que os espíritos são um tipo de matéria menos tangível e mais elusiva.

A palavra “espírito” vem do latim *spiritus*, que originalmente significava “respiração” ou “ar”. *Expirar*, ou morrer, era literalmente *expirar o ar*: quando um moribundo deu seu último suspiro, seu espírito partiu. Em muitos idiomas diferentes, os significados das palavras percorrem um caminho semelhante. Uma palavra para ar tor-

na-se uma palavra para respiração — o princípio da vida — e então para consciência ou sapiência, a consciência de estar vivo. Portanto, um *espírito* pode ser feito de ar, ou vapor, ou outra forma menos tangível de matéria.

Por exemplo, Maomé contou que Alá fez o gênio do mito árabe (veja *Gênio*, pág. 108) a partir do fogo sem fumaça, assim como fez os homens a partir da terra. Um gênio tem substância física, mas em sua forma natural, eles são invisíveis e intangíveis. Os místicos europeus durante a Renascença escreveram sobre *sprites* intangíveis, formados do ar; na peça de Shakespeare *A Tempestade*, o mago Próspero tem um *sprite*, Ariel, como servo.

Alguns espíritos visíveis, mas não tangíveis, formam várias imagens, como sombras, reflexos e ilusões. Por exemplo, o doppelgänger do folclore alemão é a imagem de uma pessoa viva vista em outro lugar. Os doppelgängers costumam ser hostis aos seus originais, tentando fazer com que sejam culpados por ações ilegais ou desabonadoras. Alguns relatos de fadas (veja *Fadas*, pág. 108) sugerem que elas são seres semelhantes.

No **GURPS**, nenhum desses tipos de entidade tem a metacaracterística Espírito. Os seres feitos de matéria sutil geralmente têm Corpo de Ar; seres feitos de imagens têm alguma versão de Insubstancialidade (pág. 130) ou Forma de Sombras (pág. 130). Qualquer um dos dois também pode *ter* um espírito, habitando sua forma intangível, assim como os seres humanos têm espíritos habitando suas formas substanciais. Por outro lado, algumas lendas afirmam que seres sem substância também não têm alma. O MJ deve decidir o que é verdade em sua campanha.

DEUSES

Os deuses são tipicamente espíritos adorados pelos humanos ou por outras raças materiais. Suas ações são objeto de mitologia (veja *Mitologia*, pág. 76 e 77).

Deuses geralmente são deuses de alguma coisa, assim como os espíritos geralmente são espíritos de alguma coisa. No entanto, ser a divindade de algo tem um significado maior — não apenas ter afinidade ou simpatia por aquilo, mas ter poder sobre ele. A coisa sobre a qual uma divindade tem poder é seu *domínio*.

Algumas religiões têm apenas um deus. Esse deus, normalmente, é extremamente poderoso, porque seu domínio é tudo o que existe. Outras religiões têm alguns ou muitos deuses. Os deuses principais geralmente controlam domínios importantes e têm grande poder; deuses menores controlam domínios mais restritos, ou sem importância, que lhes dão pouco poder. Um deus menor pode ter menos poder do que um espírito poderoso. Os mundos de fantasia muitas vezes inventam religiões que adoram panteões de deuses inventados. Panteões pequenos, em geral, dão a cada deus um domínio distinto. Por exemplo, entre os deuses Gregos, Zeus governou os céus, Poseidon governou os mares e Hades governava o submundo. Os deuses maiores podem ter vários domínios. Por exemplo, Poseidon, além de governar os mares, era o deus dos cavalos e terremotos.

Grandes panteões podem ter milhares de deuses. Seus domínios podem se sobrepor ou subdividir-se de maneira complexa. Frequentemente, os deuses se organizam como uma burocracia, como o paraíso chinês — talvez para limitar as disputas por domínios.

Nem todos os deuses são espíritos. Algumas religiões e mitologias imaginam deuses como seres materiais extremamente poderosos e de vida longa, habitando partes remotas do mundo ou outros planos de existência.

Os deuses que *são* espíritos podem escolher assumir a forma humana ou a forma de outra raça. Também é possível para um ser humano realizar feitos tão grandiosos que o tornem um deus. Os MJs devem determinar o que constitui divindade em seus cenários de campanha e se os mortais podem alcançá-la.

Holocausto

Os deuses, frequentemente, esperam que seus adoradores lhes ofereçam sacrifícios, mas seus motivos nem sempre são claros. Um deus que pode afogar o mundo inteiro realmente precisa de um cordeiro em sacrifício? Diferentes religiões oferecem uma variedade de respostas, qualquer uma das quais pode ser a verdadeira em um cenário de fantasia.

O sacrifício mantém o deus vivo. Os deuses podem ter análogos sobrenaturais da fome, sede e cansaço. Eles podem precisar de sangue, energia vital ou fumaça das fogueiras de sacrifício para recuperar os pontos de fadiga. A adoração humana possibilita que eles sobrevivam. Ou talvez seja apenas mais conveniente se os servos humanos cuidarem do rebanho, do abate e da cozinha, e deixem os deuses livres para responsabilidades ou divertimentos divinos.

O sacrifício dá prazer ao deus. Os deuses podem não precisar de sacrifícios; podem simplesmente apreciá-los. Isso faz sentido especialmente em religiões como Vodun, onde os loá pegam emprestado o corpo de seus adoradores para que possam comer, beber e fumar.

O sacrifício compensa o deus por suas bênçãos. Os deuses podem ter enormes reservas de energia mágica, mas se eles derem para qualquer um que pedir, elas podem acabar. Assim, o adorador oferta a energia mágica e a divindade a converte em uma coisa útil.

O sacrifício demonstra compromisso com o propósito. Ao abrir mão de algo precioso, o adorador demonstra a importância de suas preces. Esse apelo se torna especialmente poderoso quando o adorador oferece sua própria vida.

A teoria do compromisso com o propósito se encaixa com as religiões onde a oferta principal não é material, mas espiritual. Ao estar disposto a orar, jejuar ou meditar, o adorador mostra sua devoção a um deus ou ideal, e isso é o que a divindade busca recompensar.

ANJOS

Muitos deuses, especialmente deuses poderosos, têm espíritos servos, como os anjos do Judaísmo, cristianismo e islamismo, ou as valquírias da mitologia nórdica. Os servos divinos são comumente guerreiros. Eles geralmente não são adorados ou honrados por seus próprios méritos; a adoração vai para a divindade quem eles servem. Mas em uma religião monoteísta, os servos divinos podem ter papéis especiais, da mesma maneira que os deuses nos panteões das religiões politeístas. O pensamento católico medieval, por exemplo, reconheceu nove coros de anjos, desde os anjos da guarda que vigiavam os seres humanos individuais até os serafins que comungavam diretamente com Deus.



Os mortais podem ver e ouvir seres angelicais, então esses seres celestiais costumam servir aos seus deuses como mensageiros. Frequentemente, assumem a forma humana, mas não por capricho próprio; os próprios deuses concedem seus corpos físicos. Sua aparência costuma ser extraordinariamente bela.

Um deus também pode ter servos que não são nobres guerreiros ou emissários, mas humildes trabalhadores. Retratar esses servos como vários tipos de espíritos mais comuns.

DEMÔNIOS

Assim como os deuses têm espíritos que os auxiliam, também têm espíritos que lhes fazem oposição: demônios ou diabos. Eles podem servir a um antideus maligno, rebelar-se contra um deus bom, ou simplesmente desfrutar do sofrimento e da corrupção humana. Muitos demônios têm Pavor das coisas sagradas.

Os demônios costumam ter algumas das desvantagens mentais menos atraentes e podem até personificar essas desvantagens. Um ser humano malévolos pode tentar negociar com demônios para pre-

judicar um inimigo. Os demônios afetam o mundo físico, geralmente por meio de uma Atribuição. O desejo de possuir seres humanos parece comum entre os demônios, e eles frequentemente os enganam para obter consentimento para tal possessão; isso pode até ser um Vício.

Alguns demônios realmente servem aos deuses, de boa vontade ou não. Por exemplo, imagens do Rakshasa do mito indiano aparecem em muitos templos hindus, bem como gárgulas nas igrejas europeias medievais. Suas feições intimidadoras e aspecto feroz afugentam os inimigos dos deuses.

Deuses Malignos

Algumas religiões acreditam não apenas em espíritos malignos, mas em deuses malignos. O poder desses deuses depende de quão negativamente a religião vê o mundo.

Às vezes, os panteões incluem uma divindade do mal, como o egípcio Set ou o nórdico Loki. Os praticantes de “magia negra” (pág. 21) podem adorar esse deus. Ele pode ser uma figura de contraponto necessária no grande tecido da mitologia, ou um trapaceiro perigoso que oferece diversão e problemas nos contos mais prosaicos da vida dos deuses. Um “deus do bem” é menos provável; geralmente todos os deuses definem e impõem regras morais para os humanos, embora os deuses nos mitos politeístas muitas vezes falhem em cumprir tais requisitos eles mesmos. Eles podem tolerar o “deus do mal” porque ele governa um princípio importante e perigoso, como fogo ou tempestades; porque ele é muito forte para destruir sem precipitar um apocalipse; ou simplesmente porque ele é um parente do resto do panteão, e mesmo os deuses não assassinam seus próprios parentes levemente. Eles podem mantê-lo trancado em algum lugar, ou exilá-lo nos confins da realidade.

As religiões dualistas, como o zoroastrismo, acreditam em dois deuses iguais, um bom e um mau, eternamente em guerra um com o outro. O nome cristão para essa crença é “a heresia maniqueísta”. A teologia cristã ortodoxa rejeita a ideia de que Satanás é tão poderoso quanto Deus, embora a crença cristã em uma guerra final entre o céu e o inferno às vezes possa sugerir o contrário.

Por último, o *malteísmo* é a crença em um deus maligno todo-poderoso, ou um panteão de deuses malignos. Não surpreendentemente, esta não é uma doutrina religiosa popular, mas constitui uma boa crença para um vilão malvado ou louco, ou um culto sinistro (como os adoradores de Cthulhu na ficção de H.P. Lovecraft). O malteísmo oferece a seus crentes uma escolha cruel: submeter-se às suas divindades malignas, fazer seu trabalho e sofrer tormento e destruição; ou rebelar-se, e antecipar o tormento e a destruição. Em um cenário de fantasia sombria, o malteísmo pode ser a realidade.

Se existe uma divindade do mal e um mortal chega a chamar sua atenção, trate-a como um Inimigo. Normalmente será um indivíduo extremamente poderoso (valor base de -40 pontos), mesmo se estiver atuando sozinho. Se seu objetivo é destruir um mortal específico, ele só pode aparecer em um 9 ou menos, e se tê-lo dominando o enredo não for desejável, limite-o a um 6 ou menos. Um deus inimigo que deseja atormentar, mas não destruir um mortal (comportamento típico de deuses trapaceiros como Coyote ou Loki no início de sua carreira), então ele pode aparecer em um 15 ou menos. Um deus pode simplesmente observar um mortal que é um inimigo em potencial — talvez indicado por um Destino. Isso afetaria uma campanha de forma secundária, independentemente da frequência.

Demônios e Doenças

Em muitas mitologias, os demônios têm o poder de deixar as pessoas doentes. Algumas culturas acreditam que os demônios causam todas as doenças. Esses demônios usam um Ataque Tóxico, mas apenas quando em contato com ou dentro da vítima. Normalmente tem um ou vários sintomas escolhidos entre os efeitos da Atribuição.

Se um demônio causar a doença, um exorcismo bem-sucedido pode curá-la. Os médicos em tal mundo poderiam ter a perícia Exorcismo. O MJ pode tratar o demônio causador da doença como uma presença invisível e simplesmente verificar se o exorcismo foi bem-sucedido.

SEMIMORTAIS

Muitos seres mágicos têm filhos com humanos — normalmente, os seres sobrenaturais cortejam mulheres mortais (algumas vezes mais oficialmente que outras). No Antigo Testamento, os “filhos de Deus” (geralmente entendidos como sendo anjos) faziam isso. Os deuses Gregos antigos tiveram muitos desses filhos; as histórias do Rei Arthur costumam fazer de Merlin o filho de um demônio. O MJ deve decidir se isso é possível e com que frequência isso acontece, cobrando um custo apropriado para Antecedentes Incomuns.

Semimortais geralmente têm poderes, perícias e atributos sobre-humanos. Eles devem partir de valores de pontos altos — “fenomenais” (200–300 pontos) ou mais comumente “lendários” (300–500 pontos). Eles podem ter vantagens ou desvantagens exóticas ou sobrenaturais, Aparência Lindo, ou aumento da expectativa de vida (Longevidade ou Expectativa de Vida Ampliada). Essas características podem ser sensíveis ao mana (pág. 133). Em alguns mundos, Aptidão Mágica ou outras vantagens sobrenaturais podem não estar disponíveis para seres humanos, mas para semimortais, sim. No entanto, semimortais normalmente não têm nenhuma das metacaracterísticas de Espíritos.

Com todas essas qualidades, semi-mortais são os principais candidatos à apoteose.

USANDO ESPÍRITOS EM CAMPANHAS

Os espíritos desempenham dois papéis básicos nas campanhas de fantasia. Em algumas campanhas, eles são mantidos nos bastidores; os PdJs são ajudados, mas nunca os encontram de fato. Em outros, eles são personagens reais da história.

Espíritos Invisíveis

Em alguns cenários, toda magia vem de relacionamentos com espíritos. Os magos operam mágicas invocando espíritos para ajudá-los (ou, em algumas versões, cada mágica, na verdade, cria um espírito para realizá-la). No entanto, os verdadeiros motivos e personalidades dos espíritos podem não importar. A única diferença na mecânica do jogo é que a Magia Ritualística toma o lugar da Taumatologia.

Os espíritos também podem operar nos bastidores como fonte das vantagens obtidas por meio de um Pacto. Os rituais que os magos devem realizar ou as regras que devem seguir para manter a vantagem são visíveis; os espíritos que impõem a exigência permanecem fora de vista. O mesmo se aplica a vantagens como Abençoado e Investidura de Poder.

Espíritos Visíveis

Em algumas campanhas, mortais talentosos podem sentir e se comunicar com espíritos. Esses espíritos reagem da mesma forma que outros PdMs, e o vidente ou xamã pode tentar testes de influência para obter sua cooperação. No que diz respeito a todos os outros, eles permanecem invisíveis. Um espírito específico pode se tornar um Contato ou Patrono de um mortal. Um espírito hostil pode ser um Inimigo, mas apenas como um observador.

Alguns espíritos podem influenciar o mundo material por meio de magia ou outras habilidades. O próprio espírito permanece invisível, mas suas ações são visíveis. Esses espíritos são adequados como Aliados ou Inimigos ativos. Um MJ pode até permitir PdJs espirituais, embora eles não seriam capazes de interagir com a maioria dos mortais comuns.

Um espírito que pode se tornar visível, se materializar ou possuir um ser vivo, *pode* interagir com os mortais. Trata-se efetivamente de um personagem como qualquer outro.

Para qualquer uma dessas duas últimas opções, o valor de pontos do personagem do espírito é importante. O MJ (ou o jogador, se o MJ permitir PdJs espirituais) precisa preencher uma ficha de personagem para ele. Esta folha incluirá metacaracterísticas adequadas de Espírito. Uma vez que eles são caros por si só, personagens espirituais são mais viáveis em campanhas de alto poder.

Por fim, alguns espíritos são vistos *apenas* na forma materializada. Eles aparecem quando convocados por mágicas ou enviados como mensageiros divinos, ou eles escolhem assumir a forma mortal como avatares. O fato de serem espíritos geralmente é apenas um pano de fundo. Suas fichas de personagem devem somente descrever suas formas físicas e atributos, incluindo quaisquer vantagens ou desvantagens especiais devido às suas origens sobrenaturais. Por exemplo, um avatar divino que pode retomar sua divindade quando seu corpo mortal morre tem Impossível de Matar 3 por 150 pontos (ou menos, se sua habilidade de retomar a forma mortal for restrita).

Sendo um Deus

No geral é melhor não dar a um deus uma ficha de personagem no **GURPS**, mas não é impossível. Aqui estão algumas coisas que precisam ser incluídas na ficha de personagem de uma divindade típica.

Em primeiro lugar, a maioria dos deuses são espíritos, existindo principalmente em uma forma imaterial. Mas eles não são tão limitados quanto outros espíritos. Um deus típico pode assumir um corpo material com a frequência que quiser, então não obtém a limitação Normalmente Ativa. Quando ele assume a forma mortal, matar seu corpo mortal não o prejudica permanentemente, mas apenas o envia de volta ao plano espiritual, então ele tem Impossível de Matar 3.

Os deuses têm muitos adoradores mortais; ao que parece, muitos deuses ganham força através dos adoradores de uma forma ou de outra. Uma forma de representar os adoradores é com Aliados, com total de pontos 25% ou menos do valor em pontos da divindade (valor base 1 ponto). Um deus menor pode ter 100 aliados (aumentando seu valor como grupo para 12 pontos). Eles têm a habilidade especial de fornecer poder à divindade por meio da adoração (um aumento de 50%, aumentando seu valor para 18 pontos; adicione 9 pontos ao total se quiser multiplicar seu número de aliados por 10). O deus pode então comprar grandes quantidades de Fadiga adicional com a limitação de Acesso de -40%: Concedida pelos Adoradores. Um ponto de fadiga por adorador seria plausível.

A maioria dos deuses pode prestar atenção a mais de uma oração por vez; compre isso como Mente Segmentada. Uma diretriz razoável seria um segmento para cada local sagrado para a divindade (mínimo 1 nível).

Um deus bem modesto poderia ter +100 PF (Concedido pelos Adoradores, -40%) [180]; Aliados (Total de Pontos 0–25% dos pontos iniciais do PdJ; 100 aliados; Habilidades Especiais, +50%) [18]; Carisma 1 [5]; Mente Segmentada 1 [50]; Não Respira [20]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Insustanciabilidade (Afeta a Matéria, +100%) [160]; Invisibilidade (Ativa ou Desativada à Vontade, +10%; Somente Matéria, -10%) [40]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 3 [150]; Manutenção (100 fiéis; Mensalmente) [-14]; e Mudez (Somente Matéria, -10%; Apenas quando Insustancial, -10%) [-20]. Isso nos dá um total de 662 pontos (portanto, seus adoradores poderiam ser construídos com até 165 pontos). Em seguida, considere atributos maiores, poderes divinos, talentos, perícias, mágicas e tudo o mais que a divindade for capaz...

Em uma campanha de alto poder, este poderia ser um ponto de partida para definir um personagem que chegou à apoteose, se o MJ estiver disposto a fornecer aventuras para deuses menores.

REINOS MÁGICOS

Se a magia existe, e especialmente, se existem seres mágicos, pode haver reinos separados cuja substância é puramente, ou principalmente, mágica. Estas podem ser os lares dos seres mágicos. Por outro lado, seres mágicos podem simplesmente existir invisivelmente no mundo físico, em vez de um reino separado.

No **GURPS**, os reinos mágicos são outros planos, acessíveis por meio de mágicas baseadas em mana, como Viagem Planar (pág. MB251) ou vantagens como Saltador de Mundo (veja *Saltador*, pág. 132). Também pode haver portais naturais para esses reinos, usualmente em locais de mana muito alto ou santidade muito alta, ou ao longo das linhas ley (veja *Santidade*, pág. 101, e *Redes Mágicas*, pág. 45). As distâncias entre os portais no reino mágico podem corresponder àquelas no reino físico, ou podem não ter nenhuma relação — ou pode haver apenas um portal para um reino particular.

Se os reinos mágicos são ou não baseados em mana, varia; veja *Deuses, Espíritos e Mana* (pág. 30).

Como regra, os habitantes de um reino mágico são visíveis e substanciais nesse reino, mesmo que sejam invisíveis ou insubstanciais no mundo material. Se eles permanecerem em seu reino nativo, sua habilidade de sobreviver e agir não tem custo de pontos. Por exemplo, a metacaracterística Espírito Imanifestado (pág. 133) custa 149 pontos. No entanto, esse é o custo para um espírito se mover no mundo material. No mundo espiritual, outros espíritos podem perce-

ber, tocar e atacar um espírito, então ele não tem Insubstancialidade, Invisibilidade ou Mudez. Pode ser necessário sustentar sua própria existência; em caso afirmativo, Não Respira e Não Come nem Bebe não tem custo em pontos, da mesma forma que Não Respira é uma vantagem de 0 ponto para um peixe que pode respirar apenas água. Se tiver tais necessidades, então, ele também pode ser vulnerável a doenças e venenos no mundo espiritual, e não tem Imunidade a Danos ao Metabolismo lá. Esses 114 pontos que um espírito gasta são o custo da capacidade de perceber e se mover no mundo material na forma espiritual, enquanto permanece imune a seus perigos.

TERRAS DOS SONHOS

O reino dos sonhos, na fantasia, muitas vezes é um lugar ou plano de existência real, que as mentes dos adormecidos podem visitar. Os seres que o ocupam parecem ter forma, senão substância, e capacidade de sentir, agir e falar. Eles podem ser espíritos, ou uma ordem de seres totalmente diferente; ou uma mistura de ambos — se sua avó morta sussurrar um segredo para você em um sonho, pode ser importante saber se ela era um espírito ancestral real ou um fantasma de sua mente. Os oniromantes praticam a arte de discernir quais seres e eventos oníricos são verdadeiros e quais são falsos.

Em alguns cenários, cada sonhador individual tem um mundo de sonhos

separado, com seus próprios habitantes. Em outros, existe uma única terra dos sonhos, a qual todos os adormecidos visitam e onde ocasionalmente se encontram. Um meio-termo seria haver teatros de sonhos individuais, com bastidores e camarins em comuns.

Um sonhador com a perícia Sonhos pode usá-la para pesquisar as profundezas de sua própria mente. Ao tentar visitar níveis mais profundos abaixo dos sonhos individuais, como um inconsciente coletivo ou reino arquetípico, faça um teste contra Sonhos-5 para encontrá-los. Se todos os sonhadores compartilham a mesma terra dos sonhos ou encontram seu caminho para o reino arquetípico subjacente, os sonhadores podem se encontrar e até mesmo se aventurar juntos. Se eles tiverem a perícia Sonhos, faça um teste contra Sonhar para um sonhador encontrar outro. Duas pessoas com Vínculo Especial ou Elo Mental têm um bônus de +2 nesse teste. Pessoas conhecidas por meio de uma longa série de sonhos compartilhados podem se encontrar no mundo acordado, como na história de Kipling *"The Brushwood Boy"*.

Existem outras maneiras de entrar nos sonhos de outra pessoa. As mágicas Leitura da Mente e Transmissão Mental da escola de Comunicação e Empatia funcionam em quem dorme. Habilidades Psíquicas são outra opção (veja *Psiquismo como Magia*, pág. 158). A vantagem Leitura da Mente permite a visualização passiva do que uma pessoa dormindo sonha; Diapsiquia permite implantar as suas próprias palavras ou imagens nos sonhos de quem

Um sonhador com a perícia Sonhos pode usá-la para pesquisar as profundezas de sua própria mente.

Se todos os sonhadores compartilham a mesma terra dos sonhos ou encontram seu caminho para o reino arquetípico subjacente, os sonhadores podem se encontrar e até mesmo se aventurar juntos. Se eles tiverem a perícia Sonhos, faça um teste contra Sonhar para um sonhador encontrar outro.

dorme; Sonda Mental pode descobrir coisas que uma pessoa acordada sonhou recentemente. Um mentalista que entrou nos sonhos de outra pessoa pode usar a perícia Sonhos lá dentro, mas com uma penalidade de -2 pela falta de familiaridade. Se existir uma única terra dos sonhos compartilhada, essas habilidades podem permitir que uma pessoa acordada a visite.

Em uma terra de sonhos comum, as vantagens Insustancialidade e Saltador (Mundo) podem permitir a uma pessoa acordada a entrar (pág. 128), tornando-se um ser de substância do sonho ou projetando sua consciência em uma forma de substância do sonho. Se cada sonhador tiver um mundo separado, essas habilidades garantem a entrada na terra dos sonhos individual de qualquer sonhador. O Acesso à terra dos sonhos de um único sonhador é uma limitação de -80%. Em um cenário de palco/bastidores, o acesso universal garantiria o acesso também aos bastidores. A perícia Sonhos pode ajudar a encontrar um caminho pela terra dos sonhos.

"Se o Rei acordasse", acrescentou Tweedledum, "você sumiria... puf!... exatamente como uma vela!"

– Lewis Carroll,
Alice Através do Espelho

REINOS DAS FADAS

Outra classe de mundos mágicos relativamente acessíveis aos seres humanos são as terras dos povos das fadas. Os humanos podem alcançá-los em locais físicos onde os mundos físico e mágico se sobrepõem. Esses locais podem ser difíceis de alcançar ou perigosos, explicando por que poucas pessoas os exploram. As áreas tradicionais de sobreposição incluem morros de fadas, florestas mágicas e cavernas. Alguns dos *loá* do Vodú vivem no fundo do mar. Em uma campanha de romance planetário, outros planetas podem ter seus próprios reinos das fadas, ou o planeta inteiro pode ser a porta de entrada para um reino das fadas.

Como seus habitantes, os reinos das fadas frequentemente dependem da aparência ao invés da substância (veja *Espíritos no Mundo Material*, pág. 30). Assim como as fadas podem mudar de forma, cor e até mesmo tamanho, os objetos nos reinos das fadas podem ser mutáveis. O tesouro das fadas pode se transformar em folhas amassadas sob a luz do dia. Por serem feitas de ilusões, as fadas podem tocar objetos ilusórios como se fossem sólidos.

A natureza ilusória das fadas explica alguns dos perigos de suas terras. Um mortal pode pensar que passou apenas uma noite em um reino das fadas, mas sai muitos anos depois. Enquanto ele permanecer sob a mágica das fadas, sua própria vida pode ser sustentada pela ilusão de que ele não envelheceu. Mas se a ilusão se dissipar, talvez com a mesma simplicidade de colocar os pés no chão, ele de repente se torna um velho.

ALÉM

O reino dos mortos (veja *Os Mortos*, pág. 37) é outro mundo mágico altamente acessível. Os heróis da mitologia e dos clássicos literários o visitam quase que rotineiramente; *A Odisseia* de Homero, *a Eneida* de Virgílio e *a Divina Comédia* de Dante descrevem tais visitas. No gênero de fantasia, *A Praia Mais Longínqua* de Ursula Le Guin e *Abhorren* – *A Última Esperança Para Os Vivos* de Garth Nix descrevem longas buscas no outro mundo.

Em mitos e épicos, a maneira usual de chegar ao além é ir para o subterrâneo. O reino dos mortos pode literalmente estar nas profundezas da Terra, ou pode ser outro plano cujos portais se encontram no subterrâneo. Voltar pode ser mais difícil. Um mortal pode esgueirar-se por entre guardiões sobrenaturais ou obter a permissão do governante dos mortos. No mito Grego, mesmo a deusa Perséfone, depois que o senhor dos mortos a levou para ser sua esposa, só poderia retornar à Terra com sua permissão.

Se um mortal visita os mortos, frequentemente ele os descobre sem substância, mesmo em seu próprio mundo. Eles podem se tornar visíveis e audíveis sem esforço, mas não possuem corpos reais. Veja *Espíritos no Mundo Material* (pág. 30) para maneiras de retratar as almas dos mortos em seu próprio reino.

"Relaxe", disse o guarda.

"Somos programados para receber.

Pode fazer o check-out quando quiser, mas você nunca pode sair."

– The Eagles, *"Hotel California"*

MUNDOS ESPIRITUAIS

Um mundo espiritual é um reino mágico que não é acessível por métodos simples. Seres humanos normais nunca entrarão em um mundo espiritual. Xamãs e magos podem ser capazes de visitá-lo por meio de mágicas ou rituais (veja *As Artes Mágicas*, pág. 146), e alguns locais especialmente mágicos podem fornecer portais.

Em um mundo espiritual, os espíritos podem causar dano aos mortais que ocupam seus domínios ou sofrer danos deles. Normalmente, isso envolve combater corpo a corpo desarmado ou com armas naturais. Objetos inanimados não existem no reino espiritual — embora alguns espíritos possam parecer e agir como rochas, espadas ou fragatas encouraçadas. Um espírito que se imagina vestido, armado ou blindado aparecerá como tal, mas só infligirá dano adicional se tiver armas naturais apropriadas. Por exemplo, pode ter uma clava comprado como Golpeador (Dano por Contusão; Longo, +1 MT, +100%) [10] ou uma faca como Garras Pontudas [8].

Em alguns mundos espirituais, esses ataques podem matar um espírito em sua forma imaterial. Um espírito "morto" dessa forma é destruído ou enviado permanentemente a algum reino além do mundo espiritual. Em outros mundos espirituais, os espíritos não podem ser destruídos; a forma espiritual se recupera do dano como um corpo físico com Impossível de Matar 2, sem nenhum custo. Isso não significa que não se *firam*! O MJ também pode determinar que quem vencer um espírito, pode escravizá-lo, talvez forçando-o a revelar seu verdadeiro nome (veja *Nomes Verdadeiros*, pág. 164).

PARAÍÇOS

Se um mundo tem um ou mais deuses, eles podem habitar seu próprio reino mágico — um paraíso. Esses reinos podem realmente se sobrepor ao mundo físico, assim como fazem as terras das fadas. Algumas versões do cristianismo imaginavam Deus e os anjos habitando acima da atmosfera, ou em uma esfera mais externa além da esfera das estrelas fixas, e literalmente descendo à Terra. A mitologia Grega colocou os deuses ainda mais próximos, no topo do Monte Olimpo. No entanto, outras religiões e mitologias colocam os deuses em um reino puramente espiritual, como seres puramente espirituais.

O MJ determina se os deuses ou seus espíritos servos usam magia. Se o fizerem, o paraíso tornará a tarefa mais fácil. Trate-o como um ambiente de mana muito alto. No entanto, as falhas críticas terão apenas consequências leves e nunca resultarão em ataques de demônios hostis.

Os espíritos na maioria dos paraísos têm Idade Imutável e Impossível de Matar.

INFERNOS

Se há paraísos, também pode haver infernos ocupados por inimigos dos deuses (veja *Demônios*, pág. 32). Esses podem ser reinos de exílio, mas muitas vezes são dedicados à punição. Se seus ocupantes forem espíritos, então os ferimentos neles só podem atordoar sem infligir dano real — mas isso não funciona a favor das vítimas, pois significa que a morte não pode libertá-los e a punição ainda os fere. Em um inferno material, os corpos materiais dos condenados podem se regenerar milagrosamente, tornando-os Impossíveis de Matar.

Demônios costumam operar mágicas, então a magia pode existir na maioria dos infernos. No entanto, se fosse fácil de usar, os condenados a usariam para escapar. Infernos típicos são planos de baixo mana, onde operar qualquer mágica dá muito trabalho. No entanto, qualquer falha se torna uma falha crítica, e uma falha crítica na rolagem dos dados sempre chamará a atenção de um demônio poderoso. Para limitar esse risco e compensar a dificuldade de operar mágicas, os demônios geralmente têm habilidades mágicas muito altas, que os tornam muito perigosos se visitarem mundos de mana normal.

REINOS ARQUETÍPICOS

Um mundo espiritual mais abstrato é um reino de ideias puras, ou essências platônicas, os protótipos perfeitos dos quais as coisas materiais são cópias imperfeitas. Esses protótipos podem ter pouquíssima personalidade no sentido humano, mas um filósofo ou feiticeiro que os contempla pode ficar iluminado. Pode-se encontrar personificações antropomórficas de ideias, que podem ou não ser deuses.

Também é possível que o protótipo do mundo material, ou de todos os mundos materiais possíveis, seja um reino arquetípico onde outros arquétipos estão contidos. Por exemplo, na saga de *Âmbar* de Roger Zelazny, o reino de *Âmbar* é o protótipo para todos os outros mundos.

Uma variante dessa ideia, mais prevalente em jogos de RPG do que na fantasia tradicional, é a existência de reinos que incorporam as essências puras dos elementos. Tal plano pode ter mana seletivo, alto para um elemento apropriado e baixo para todo o resto.

UNIVERSOS DE BOLSO

Seja um mago humano ou um deus menor, a vontade de um único ser pode criar um reino mágico. Isso implica em um nível muito alto de habilidade mágica. Esses reinos são, em geral, menores do que o mundo verdadeiro. Eles são um pouco descolados da realidade, e qualquer um que entre neles, pode escapar ou até mesmo destruí-los. O livro *A Fish Dinner in Memison*, de E.R. Edlison, e os romances *Discworld* de Terry Pratchett, oferecem uma variação dessa ideia: nosso mundo é, na verdade, um universo de bolso criado por seres em um mundo onde a magia é possível.

Em certo sentido, os sonhos dos sonhadores individuais são universos de bolso. Um sonhador com perícia Sonhos pode conscientemente moldar seu universo de bolso. Um mundo de fantasia pode ser o universo dos sonhos de um deus com a perícia Sonhos em um nível de habilidade incrivelmente alto.

As histórias do cyberpunk às vezes tratam os ambientes de realidade virtual como universos de bolso moldados por tecnologia. Em um cenário de fantasia, uma realidade virtual poderia ganhar vida magicamente, transcendendo o controle de seus criadores.



WILKERSON 04

Os MORTOS

A morte tem um lugar especial e complicado na fantasia. Seres míticos e lendários geralmente não morrem, e escapar da morte é o objetivo de muitas missões heroicas e feitos mágicos, e o final feliz de muitos contos de fadas. Mas é um objetivo que também pode ser inatingível, até mesmo para os maiores heróis. A fantasia existe entre a história e o mito, e o tempo e a mortalidade são a própria substância da história. Os heróis da fantasia aspiram ao patamar mítico, mas emergem da história e permanecem, em última análise, mortais.

Há outro aspecto da morte na fantasia: morrendo, o herói ou mago deixa o mundo da mortalidade para entrar no mundo do mito. Em um cenário de fantasia, a morte raramente é mera inexistência. É um lado obscuro da existência, invisível para os vivos, mas poderoso (veja *Além*, pág. 35). Os mortais podem convocar os mortos para obter conhecimento ou poder — ou receber ameaças dos mortos. Necromantes, magos que lidam com os mortos, geralmente são os mais poderosos entre os magos.

Em um mundo com mais de uma raça inteligente, diferentes raças podem ter diferentes vidas posteriores. Ou ninguém pode saber o que acontece com os mortos; desvendar esse mistério pode estar além do poder da magia.

Na mitologia, os deuses podem considerar a morte de maneira diferente dos mortais. A morte geralmente é um reino em que eles têm o privilégio de entrar e sair. Ou, se perdem essa liberdade, é como um descanso, uma viagem ou uma sentença de prisão; na prática, eles não deixam de existir. Os heróis lendários ou de alta fantasia podem receber privilégios semelhantes, adormecidos em um lugar remoto até que sejam necessários novamente ou mesmo ascendendo ao reino dos deuses. Heróis menos lendários podem entrar no reino dos mortos, mas vivem lá como espíritos. Na baixa fantasia, a morte pode ser a extinção ou o afastamento total do contato com os vivos, mas os mortos podem deixar resíduos psíquicos ou mágicos, como fantasmas ou fragmentos de memória.

A possibilidade da morte também desempenha um papel dramático importante. As escolhas mais dramáticas envolvem coisas conseguidas aos mais altos preços — e a vida é o preço mais alto. Personagens dispostos a pagar esse preço são os mais dramáticos. As

histórias mais envolventes e os cenários mais empolgantes criam a sensação de que seus heróis estão dispostos a enfrentar a morte, e podem ter que fazê-lo — quer algum deles realmente morra ou não. Massacrar legiões de inimigos indefesos ou enfrentar uma morte temporária e reversível não consegue produzir a mesma tensão. Por causa disso, muitas das melhores fantasias têm um elemento de escuridão.

FANTASMAS

Em muitos mundos de fantasia, os espíritos das pessoas podem permanecer no mundo material como fantasmas, especialmente se tiverem um forte motivo para isso. Eles podem até afetar os vivos, embora apenas fantasmas extraordinariamente poderosos assumam a forma material. Fantasmas comuns podem se comunicar apenas com um xamã ou médium.

Na maioria dos mundos de fantasia, os mortos geralmente não se tornam fantasmas. Mas é possível, especialmente em um cenário de fantasia sombria, que todos os mortos se tornem pelo menos fantasmas fracos, enquanto os obstinados podem ter habilidades completas ou aprimoradas. Fantasmas raivosos podem perturbar ou incomodar os vivos, como em *Between the Rivers*, de Harry Turtledove. A magia pode ter o propósito de proteger os vivos dos mortos, como em *Sabbriel*, *A Missão da Guerreira* de Garth Nix, cuja heroína estuda necromancia não para invocar os mortos, mas para mandá-los embora.

ADORAÇÃO AOS ANCESTRAIS

Várias culturas, incluindo a Roma antiga e a China moderna, têm rituais em homenagem a familiares mortos. Em alguns casos, os ancestrais ficam zangados, quando não honrados, e assombram os vivos. Uma visão mais obscura poderia definir a adoração aos ancestrais como um ritual que amarra os mortos malignos — ocasionalmente, com o morto amarrado incorretamente retornando como um fantasma, vampiro ou outro ser morto-vivo.

Em termos de *GURPS*, a adoração aos ancestrais se trata de Manutenção, e os espíritos ancestrais têm exigência de Manutenção (pág. MB149). Os espíritos dos ancestrais geralmente têm

Idade Imutável, mas ser ignorado pelos vivos pode fazer com que envelheçam. Em outras versões, eles podem ir desvanecendo à medida que os vivos os esquecem para, finalmente, desaparecer quando nenhum vivo se lembrar mais deles, como em *Between the Rivers*.

ALÉM

Muitas culturas acreditam que os mortos seguem para uma vida após a morte. A qualidade da vida após a morte depende da vida e morte da pessoa. Os bons vão se juntar aos deuses, ou para um paraíso; os maus descem ao inferno ou a um reino obscuro sob a terra. Veja *Além* (pág. 35), *Paraísos* (pág. 35) e *Infernos* (pág. 36).

A definição de “bom” varia de cultura para cultura. Na lenda nórdica, por exemplo, as Valquírias — nove deusas que servem Odin, o rei dos deuses — escolhem guerreiros que morrem lutando bravamente para se juntar aos exércitos dos deuses. Outras pessoas acabam em *Helheim*, um lugar sombrio e desconfortável, onde estão condenadas a lembrar para sempre sua falta de coragem.

REENCARNAÇÃO

Diferentes culturas acreditam que os espíritos dos mortos voltam em novos corpos. Esses podem não ser humanos, ou até mesmo sapientes. Religiões como o hinduísmo e o budismo, o filósofo Grego Pitágoras e os antigos druidas Celtas, todos ensinaram que um homem poderia retornar como um animal, e as duas primeiras favoreciam as dietas vegetarianas para evitar a possibilidade de matar um ser com uma alma humana.

Em um mundo de fantasia onde a reencarnação existe, os personagens podem ter memórias de vidas passadas. A vantagem Redespertar concede a habilidade de lembrar perícias aprendidas em uma vida passada. A Memória Racial pode ser aplicada a vidas anteriores em vez de ancestrais genéticos. Duas pessoas com um relacionamento próximo em uma vida passada podem ter um Vínculo Especial, ativado quando se encontram em suas novas vidas. A Memória Racial de vidas passadas pode levá-los a procurar um ao outro, ou podem até ter um Destino para se encontrarem em suas novas vidas, ou continuar se encontrando em muitas novas vidas.

Os romances clássicos da China e do Japão, refletindo os ensinamentos budistas, às vezes têm personagens que se conheceram em vidas anteriores. O romance de Kim Stanley Robinson, *The Years of Rice and Salt*, adota essa ideia para retratar uma história alternativa do ponto de vista de muitas encarnações dos mesmos personagens. Personagens em animes japoneses também podem ter laços formados em vidas anteriores. O romance de espada e feitiçaria de Steven Brust, *Thereg*, retrata vários personagens importantes ligados entre si por vidas anteriores. Uma campanha épica pode ter um enredo que abrange muitas encarnações.

Encontrar as novas encarnações de certas pessoas pode ser o objetivo de uma aventura. Essa pessoa pode tido o conhecimento de algo importante, se reter a memória de sua vida. Ele pode ter sido um amigo dos PdJs, cujas memórias de suas próprias vidas passadas os fazem procurá-lo. Ou ele pode ter sido um grande herói, mago ou professor, cuja ajuda é primordial. Uma religião pode buscar novas encarnações de seu líder para comandá-las, como nas tradições tibetanas do mundo real.

RESSURREIÇÃO

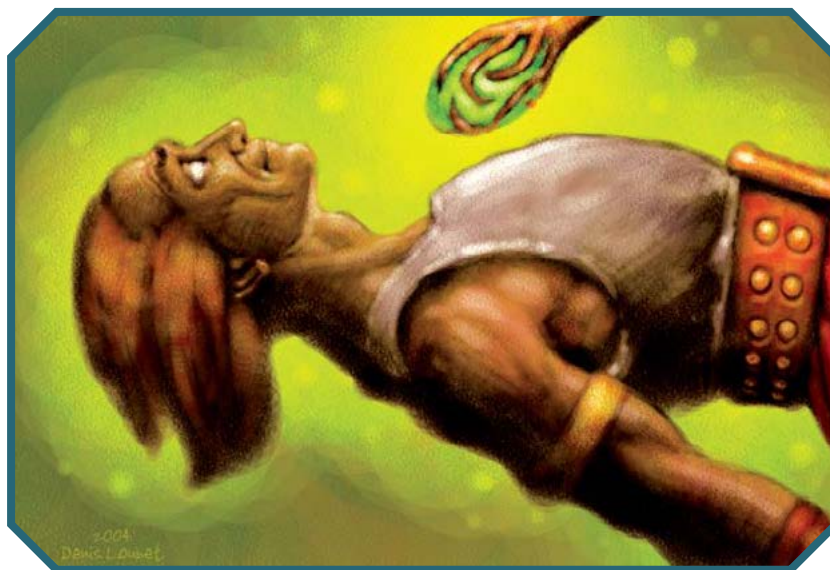
Outras religiões ensinam que um dia os mortos ressuscitarão em versões restauradas e aprimoradas de seus corpos originais. Esta é a doutrina muçulmana básica, por exemplo. O cristianismo incluí essa ideia e a crença em uma vida imediata após a morte, onde as almas dos mortos aguardam o Juízo Final. Se os mortos estão simplesmente esperando a ressurreição, eles não interagirão com os vivos enquanto aguardam. Em algumas lendas, os deuses concedem aos heróis uma nova vida, não em um futuro distante, mas imediatamente.

ASCENSÃO E DEIFICAÇÃO

Algumas pessoas especialmente dignas podem não apenas ir morar com os deuses, mas também ganhar poderes sobrenaturais por conta própria. Em cenários politeístas, eles podem realmente se tornar deuses. Em cenários monoteístas, eles se tornam santos. Em algumas versões do Cristianismo, os santos quase formam um panteão, cada um intercedendo junto a Deus para propósitos específicos. Até o budismo, que considera os deuses irrelevantes para a obtenção da iluminação, homenageia seres espiritualmente avançados, como bodhisattvas e arhats.

Qualquer mortal que ascendeu a esse estado será extremamente poderoso. Entre outras coisas, ele provavelmente pode se manifestar no mundo físico, em um corpo aparentemente mortal, muito mais facilmente que ou-

tros espíritos. Mas, no geral, ele não usa seus poderes por motivos irrelevantes. Um papel típico para um espírito que ascendeu ao estado de divindade é o de Patrono com a limitação Intervenção Mínima.



Os Que Regressaram

Se a morte não for definitiva, os mortos nem sempre permanecerão mortos. Os mortos escravizados geralmente servem a seus criadores como autômatos irracionais, como zumbis, ou servos dominados, como vampiros inferiores. As próprias compulsões desses mortos inquietos impulsionam seus retornos, muitas vezes por causa da maneira como morreram ou por assuntos inacabados em suas vidas. Os campos de batalha podem ter muitos mortos inquietos. Os mortos obstinados ressuscitam por meio de sua própria determinação, muitas vezes ajudados por mágicas poderosas.

Alguns regressaram na forma de espíritos, ou fantasmas, e têm metacaracterísticas de Espírito (pág. 133). Outros retornam aos seus corpos e os reanimam, seja temporária ou permanentemente.

Se a reanimação for temporária, o espírito tem as vantagens Possessão (Somente Títeres, -30%; Espiritual, -20%) [50] e Títere [5], elevando seu custo em 55 pontos. Considere o cadáver um Aliado com IQ 0 e as ampliações Lacaio (+0%) e Invocável (+100%). Invocável tem o efeito especial de que o espírito está se convocando para o local de seu próprio corpo, e não o contrário.

Se o espírito se implanta permanentemente no corpo, trate-o como algum tipo de criatura morta-viva, como um vampiro (pág. 111). Dê a ele um das metacaracterísticas Morto-vivo Corpóreo (pág. 134), com base na condição do corpo. Visto que o espírito não vai deixar o corpo, ser espírito é apenas um efeito especial.

Esse tipo tem possibilidades mais exóticas. Os cadáveres podem hospedar outros espíritos além de seus espíritos originais, como demônios. Um espírito pode até possuir uma pessoa viva (veja *O Wendigo*, pág. 52).

O exorcismo não expulsará um espírito que ocupa permanentemente o cadáver de seu próprio corpo. Qualquer outra combinação está sujeita a exorcismo, conforme descrito na pág. MB199.

CAPÍTULO TRÊS

MUNDOS

“Estamos andando em lendas ou sobre a terra verde à luz do dia?”

“Um homem pode fazer as duas coisas” disse Aragorn

... “A terra verde, você diz? Este é um grande assunto para as lendas, embora você pise ela sob a luz do dia.”

– J.R.R. Tolkien, O Senhor dos Anéis

O bairro Judeu estava escuro, mas a escuridão não era obstáculo para a mulher que voava pelas ruas. Ela deslizou para pousar em uma praça e dobrou as asas atrás de si, tornando mais fácil a caminhada pelos becos apertados. A casa que ela procurava era uma das mais estreitas.

Ela passou pela porta e entrou em um dos menores quartos.

Shmuel estava deitado em sua cama: um jovem bonito e um estudante inteligente. Ela sentiu a devoção com a qual ele havia feito as orações do mês anterior, como uma nuvem de relâmpagos com raios sagrados escondidos em suas profundezas, esperando para rasgarem os céus. A sensação daquele poder divino a atraiu até ele. Ela se inclinou sobre a cama para beijá-lo e despertá-lo com o abraço de suas asas.

Que diferença as forças sobrenaturais fazem para um mundo de fantasia? Como eles afetam sua paisagem, suas plantas e animais, suas raças intelligen-

tes, suas culturas e civilizações? Este capítulo examina como descrever um mundo mágico como um cenário de campanha.



3

ESTRUTURAS

Para começar, qual é a forma geral do mundo? É redondo, como a Terra, ou alguma forma exótica, como um disco ou esfera oca?

PLANETAS

Na baixa fantasia, as leis da natureza são basicamente as mesmas do mundo real. Um mundo com habitantes humanos será um planeta semelhante à Terra, com água e ar respirável — mesmo que seja em outro sistema solar, numa galáxia distante ou em outra cronologia.

Em uma campanha de ficção científica, para se projetar um planeta nor-

malmente se começa com números: o diâmetro do planeta, a gravidade da superfície, a pressão atmosférica, a temperatura média da superfície e a proporção de superfície da água, por exemplo. Em seguida, o MJ imagina que tipo de planeta resultaria desses números. Mas na fantasia, o próprio planeta é o ponto de partida natural.

Algumas descrições numéricas de um planeta se transformam em imagens facilmente. Um planeta pode ser mais quente ou mais frio que a Terra, ou ter mais ou menos água. As diferenças climáticas afetarão o terreno e o clima que os aventureiros encontram. Um planeta quente e úmido terá

selvas e pântanos, um planeta frio terá geleiras e um planeta seco terá vastos desertos e pequenos mares. Como afetam a paisagem de um planeta, a temperatura e a superfície da água são importantes nas campanhas de fantasia.

Mestres devem ignorar outras descrições numéricas, como gravidade e pressão atmosférica. Um planeta de fantasia é realmente apenas “outra Terra” com um mapa diferente. Seus habitantes não terão nenhum problema em lidar com a gravidade e a pressão. Portanto, é mais simples presumir que eles são iguais aos da Terra e esquecê-los.

Campanhas de fantasia espacial, onde aventureiros viajam para outros planetas e encontram magia, são uma exceção. A luta para sobreviver em um ambiente difícil é parte do drama desse tipo de história. Em uma campanha em que a fantasia é o foco, os MJs podem decidir se a gravidade ou a pressão do ar de um planeta é baixa ou alta, da mesma forma que podem decidir se seu clima é quente ou úmido. Em seguida, podem aplicar as regras para pressão atmosférica (pág. MB429), gravidade diferente (pág. MB433), e temperatura desconfortável (veja *Calor*, pág. MB429 e *Frio*, MB433) para os aventureiros.

Os escritores áduos de ficção científica fazem piadas sobre histórias com “planetas da selva” ou “planetas de gelo”, apontando que qualquer planeta semelhante à Terra deveria ter tantos ambientes diferentes quanto a Terra. Mas em uma fantasia espacial, planetas como esses poderiam existir!

AMBIENTES

Em um cenário de alta fantasia, o mundo não precisa ser redondo. Na mitologia, a Terra costuma ser plana. Um mundo de fantasia baseado na mitologia também pode ser plano — por exemplo, o *Discworld* de Terry Pratchett. Outros mundos de fantasia podem ter formas ainda mais estranhas.

Certa vez, foi proposto seriamente que a Terra é oca, com terras habitáveis em sua superfície interna e talvez um sol no centro. Essa ideia inspirou histórias de Edgar Allan Poe, Júlio Verne e Edgar Rice Burroughs. As profundezas de uma Terra oca pode ser um cenário de fantasia.

Um mundo com uma dessas formas teria terreno e clima realmente bizarros se tivesse as mesmas leis naturais da Terra. No entanto, a alta fantasia não é sobre especulação científica. Não importa a forma do mundo, suas regiões habitadas serão semelhantes à Terra.

Por outro lado, haverá uma diferença visível, que os astrônomos e navegadores provavelmente irão notar:

Acima e Abaixo

Um cenário de fantasia pode ter um cosmos diferente, não apenas uma Terra diferente. Dentro do sistema solar, por exemplo, os planetas poderiam ser mais parecidos com a Terra, como os astrônomos imaginaram no século XIX. Romances de fantasia espacial de C.S. Lewis, como *Além do Planeta Silencioso* e *Perelandra*, ocorrem em versões semelhantes à Terra de Marte e Vênus, por exemplo.

Em um mundo mais radicalmente diferente, a Terra pode ser o centro do universo, com os planetas (que incluem o sol e a lua) orbitando-a. As próprias estrelas podem não ser sóis inconceivelmente remotos, mas minúsculos pontos de brilho em uma esfera não muito além de Saturno.

Uma Terra plana sugere astronomias ainda mais estranhas. O sol e a lua, e talvez os outros planetas, podem ser veículos pilotados por deuses. As constelações podem ser heróis e monstros transformados em seres celestiais, ou as estrelas podem ser lâmpadas penduradas na cúpula do céu para iluminar o mundo.

Se a Terra for plana, o espaço abaixo do solo pode ser tão vasto quanto o espaço acima dele. Pode ter seus próprios deuses sombrios, assim como os céus têm os deles. Os deuses dos mortos são particularmente propensos a habitar embaixo da Terra, governando vastos reinos de fantasmas aprisionados (veja *Além*, pág. 35). Outras mitologias têm raças que vivem nas profundezas da Terra. No gênero fantasia, anões, orcs e trolls preferem viver no subsolo. Os cenários subterrâneos funcionam particularmente bem para a fantasia sombria.

Filósofos da Idade Média acreditavam na ideia de *lugar natural* — materiais claros naturalmente querem se mover para cima, e os materiais escuros para baixo. Em um cenário de Terra plana, os materiais da Terra podem ficar mais densos e mais duros em profundidades maiores. Pedra a centenas de quilômetros de profundidade pode fazer fortificações quase indestrutíveis, até compensando o custo de cortá-la e erguê-la. Talvez, por exemplo, as profundezas da terra sejam feitas de adamantite sólido (pág. 22).

a ausência de um horizonte. Em um mundo plano, a linha de visão se estende infinitamente — ou pelo menos até ser interrompida por algo opaco, como uma montanha ou uma nuvem. Objetos distantes podem oscilar ou piscar como estrelas. Dentro de uma Terra oca, o solo realmente se curva para formar um telhado, provavelmente com padrões de cores que refletem o terreno e a vegetação; não há céu algum. Descrever a aparência das coisas, especialmente de um lugar alto, ajudará a transmitir a estranheza de tais configurações.

MUITOS MUNDOS

Nada diz que uma campanha de fantasia deve se limitar a um único mundo. Fantasias ambientadas no mundo moderno, onde as teorias científicas são em sua maioria verdadeiras, podem colocar reinos mágicos em dimensões alternativas. Mitologias mais antigas e fantasias míticas podem atribuir-lhes localizações físicas. Por exemplo, a mitologia nórdica diz que os nove mundos, dos quais *Midgard* (Terra) é um, estão pendurados nos galhos de um enorme freixo chamado *Yggdrasil*.



JOGANDO COM MAPAS

Para criar um mundo de fantasia, comece desenhando um mapa.

Esta não é a única abordagem possível. Uma campanha em um ponto (pág. 15) pode funcionar perfeitamente bem sem um mapa do mundo, embora precise de um mapa detalhado de sua masmorra, um sistema de cavernas ou uma cidade específica. Mas uma campanha em uma área (pág. 15), em arco (pág. 15), ou em base-e-missão (pág. 15) depende do conhecimento do MJ sobre a disposição das localidades no mundo. É indispensável pelo menos um esboço dos principais países, cidades e características geográficas.

Existem várias maneiras de criar um mapa mundial, dependendo de quão radicalmente o cenário difere do mundo real.

TERRA

O método mais simples é definir a campanha na Terra, seja no presente ou no passado histórico. Use qualquer atlas mundial ou atlas histórico para obter informações geográficas. Encaixe os elementos mágicos e fantásticos; talvez em locais como *Stonehenge*, Jerusalém ou Tibete, que já têm uma aura envolta de magia.

ALTERANDO O MAPA

Se a magia faz mais diferença, pense em mudar o mapa. Uma abordagem mantém o terreno e a paisagem inalterados, mas redesenha as fronteiras políticas e possivelmente desloca as cidades principais. Isso cria o mapa para uma história alternativa, onde o evento que muda a história é o desenvolvimento de magia eficaz. A questão principal é quão drasticamente as relações de poder político foram alteradas, e há quanto tempo.

Para uma pequena mudança, pegue uma ideia da literatura: mantenha o mapa inalterado, mas ajuste em um ou dois países minúsculos, como a Ruritânia (de *O Prisioneiro de Zenda*), Grão-Ducado de Fenwick (de *O Rato que Ruge*), ou Scythia-Pannonia-Transbalkania (das histórias do Doutor Esterhazy de Avram Davidson). A magia ainda pode existir nesses lugares.

Pequenas mudanças físicas podem ter um impacto semelhante. Ilhas imaginárias são locais ideais para minúsculas nações peculiares.

Para produzir mudanças maiores, pegue um mapa atual da Terra e altere um aspecto. Aumentar ou diminuir o nível do mar é um caminho

fácil; qualquer bom atlas tem mapas com linhas de contorno. Ou, em vez de usar a Terra como ela é agora, procure por mapas de eras geológicas anteriores, quando os continentes estavam em lugares diferentes. Uma campanha de fantasia poderia acontecer em um continente pré-histórico como a Pangeia.

Outros lugares além da Terra têm mapas. Começar com um mapa de Marte ou Vênus e acrescentar oceanos pode produzir um mundo desconhecido, mas geologicamente realista.

CRIANDO O MAPA

Por fim, existe a opção de criar completamente o mundo: desenhando um mapa do zero. Um bom livro de geografia física ajudará a produzir uma paisagem mais realista, com desertos e selvas nos lugares certos. Dar uma boa olhada em *O Atlas da Terra-Média*, de Karen Wynn Fonstad, além de ser interessante, mostrará como um mundo imaginário pode incorporar uma noção apurada de paisagem e evidenciar alguns conceitos geográficos.

3

PAISAGENS MÁGICAS

O aspecto mais básico de um cenário fictício, mágico ou não, é o ambiente físico: a topografia e o clima. Mesmo em mundos de fantasia, isso se assemelha principalmente aos ambientes físicos da Terra, porque será moldado por forças naturais semelhantes. A rocha e a água ainda terão peso; ventos, rios e correntes oceânicas ainda causarão erosão. Mas os jogadores não se impressionarão com isso. As coisas que vão se destacar, e que precisam de atenção especial, são as coisas que são diferentes por causa da magia.

As pessoas que vivem em um mundo de fantasia provavelmente estarão cientes de seu ambiente natural. A maioria dos cenários de fantasia são pré-industriais, com poucas cidades grandes. As pessoas vivem à mercê da noite e do clima. Ou se não, porque a magia lhes dá o controle sobre o ambiente, essa é uma diferença importante.

A Terra Viva

Filósofos medievais e anteriores muitas vezes consideravam a Terra como tendo um metabolismo, como uma criatura viva. Por exemplo, muitos acreditavam que veios de metal, minério ou pedras preciosas se formaram ativamente na Terra. Em uma escala de tempo longa o suficiente, isso poderia ser verdade... mas em um mundo intensamente mágico, esse tempo pode ser muito mais curto. Minas esgotadas podem se tornar produtivas novamente depois de alguns milênios — e raças de vida longa, como os anões, podem ter registros para provar isso. Um mundo com tais poderes de autorrenovação também pode ter uma atividade tectônica muito alta, manifestada como terremotos, tsunamis e erupções vulcânicas.

Os fósseis eram evidências de tais forças mágicas. Os minerais dentro da Terra pareciam crescer espontaneamente na forma de plantas ou animais. Esses fósseis podem ser objetos mágicos poderosos. Pode ser possível animar um fóssil, produzindo uma criatura viva de madeira ou carne, ou uma entidade móvel de rocha. Os encantadores podem pagar preços altos por fósseis adequados.

AMBIENTES APRIMORADOS

A maneira mais simples de criar um ambiente mágico é exagerar um ambiente natural real. Se um local é claro ou escuro, quente ou frio, úmido ou seco, exagere-o mais ou faça-o inalterável. Cada um dos ambientes naturais em **GURPS** pode ter sua própria forma arquetípica.

Os ambientes árticos congelam a carne descoberta ao menor contato ou deslumbram os viajantes com o brilho refletido. Apenas o ato de caminhar sobre suas superfícies geladas exige um teste de DX para evitar quedas.

Cavernas rasgam quilômetros abaixo do solo. A maior parte das cavernas é totalmente escura, mas algumas são iluminadas por uma fosforescência misteriosa. Qualquer luz que entre nelas revela elaboradas formações rochosas multicoloridas.

Os ambientes desérticos são completamente secos. Até mesmo respirar o ar desidrata os viajantes. Tocar em suas areias pode ser letal, como no Deserto Mortal que margeia a Oz de Baum. A luz do sol no deserto é tão deslumbrante quanto no Ártico. Os ventos podem carregar areia ofuscante ou poeira sufocante; tempestades de vento podem, literalmente, esfoliar viajantes ou seus animais de carga.

As florestas formam ambientes constantemente sob sombras, com trilhas tortuosas que nunca vão dão em lugar algum. O ar parece sufocadoramente parado, mas as árvores distantes rangem inexplicavelmente uma brisa leve. As selvas são iguais, embora quentes e úmidas, com um forte cheiro de decomposição.

As montanhas são incrivelmente íngremes e altas, talvez até saindo da atmosfera. Acima da linha da neve, elas apresentam os mesmos perigos dos ambientes árticos. Montanhas vulcânicas podem entrar em erupção ou ameaçar os viajantes com fluxos de lava ou gases venenosos.

Os oceanos têm ondas monumentais e correntes traiçoeiras. Em mares estreitos, redemoinhos ameaçam os navios, como na história de Poe "*Uma Descida no Maelström*" ou no encontro com Caríbdis na *Odisseia*. Em outros lugares, os mares estão completamente parados, deixando os marinheiros parados, ou mesmo presos em emaranhados de algas. O poema de Coleridge "*The Rime of the Ancient Mariner*" oferece muitos perigos para os marinheiros enfrentarem.

Planícies cobertas de grama alta se estendem até o horizonte. Seus principais perigos estão relacionados ao clima: trovões e relâmpagos, tornados e enchentes (veja *Desastres Naturais*, pág. 86).

Os rios podem ser largos e tranquilos... ou estreitos e rápidos, com correntezas traiçoeiras, rochas ocultas, corredeiras e cachoeiras. Com o tempo, os rios moldam terrenos irregulares. Em cenários de fantasia, isso pode não ter acontecido ainda, seja porque o mundo é muito novo para que a erosão tenha ocorrido completamente, ou porque o solo mágico é mais resistente.

Os pântanos são terrivelmente úmidos e oferecem poucos pontos de apoio seguros. Um passo descuidado pode levar um explorador a uma fossa que pode sugá-lo em um ou dois minutos. O ar pode brilhar estranhamente com vapores brilhantes ou feder à decomposição.

Qualquer ambiente aprimorado pode ser especialmente difícil para sobreviver e viajar; o MJ pode atribuir uma penalidade de -1 a -5 aos testes de Sobrevivência.

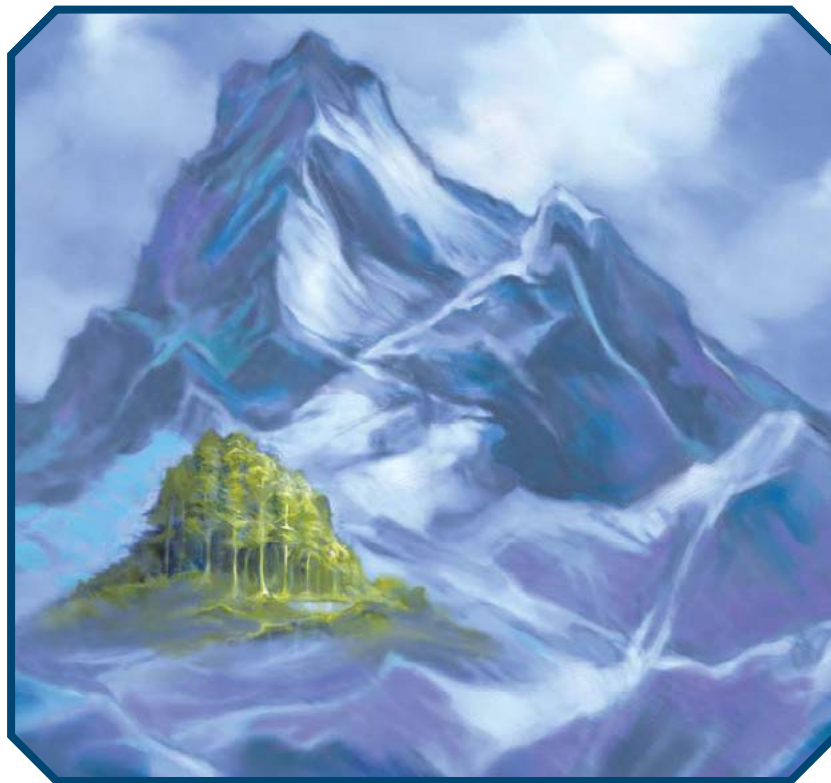
Os ambientes podem ter boas qualidades aprimoradas. Uma região que sustenta vegetação pode ser extraordinariamente fértil, e rica em plantas comestíveis. O clima pode ser excepcionalmente agradável, especialmente em áreas costeiras ou tropicais. Qualquer uma das circunstâncias pode conceder um bônus de +1 a +5 nos testes de Sobrevivência; os melhores ambientes aprimorados podem ser jardins naturais, onde uma pessoa não treinada pode encontrar comida e abrigo com um teste de IQ. Ou a paisagem pode ter uma beleza sobrenatural.

Esses aparentes paraísos podem se tornar uma armadilha sutil. A beleza da paisagem, ou a facilidade e conforto de viver em um ambiente acolhedor, podem levar os viajantes a esquecer o objetivo da aventura. O Mestre pode exigir um sucesso num teste de Vontade, com uma penalidade igual ao bônus de Sobrevivência, para que se lembrem de partir. Eles podem até desenvolver um Vício ao ambiente.

AMBIENTES IMPOSSÍVEIS

A magia pode criar ambientes que não existiriam na natureza. Uma forma simples é o ambiente climaticamente impossível. Um jardim pode crescer entre as geleiras de uma montanha alta ou no meio de um deserto. Um trecho de areia ou rocha estéril pode cruzar um país fértil. Em uma campanha de fantasia espacial, um planeta pode ter pequenas áreas habitáveis com alto nível de mana, enquanto o resto do planeta é um deserto ou uma bola de pedra ou gelo sem ar.

Podem existir impossibilidades físicas drásticas em um cenário de alta fantasia. Pode haver ilhas no céu — grandes massas de rocha flutuando no ar, mantendo ermos, campos ou cidades. As próprias nuvens podem ser sólidas e habitáveis. Cavernas enormes podem ser iluminadas magicamente, possuindo



do vegetação e pessoas; ou bolhas de ar podem conter cidades sob o mar.

Se o cenário não for um planeta realista, mas um lugar de outro tipo qualquer, pode haver muitos ambientes impossíveis. Terras planas podem ter o paraíso fisicamente acima delas, no céu, e o inferno fisicamente abaixo, no subsolo (veja *Acima e Abaixo*, pág. 40). Na mitologia nórdica, o clima ficou quente ao sul, culminando nos incêndios de *Muspelheim*, e frio ao norte, culminando no gelo e na névoa de *Niflheim*.

*Era um milagre do raro instrumento,
Uma cúpula agradavelmente ensolada
com cavernas de gelo!*

— Samuel Taylor Coleridge,
“*Kubla Khan*”

MAGIA DISTRIBUÍDA IRREGULARMENTE

Em um cenário de fantasia, a própria magia é uma característica da paisagem. Ela é a mesma em todos os cantos? Ela oscila aleatoriamente? Existem reinos distantes de mana alto ou baixo, ou ilhas de magia dispersas? Qualquer área especialmente mágica pode ser uma fonte de perigo ou o objetivo de uma missão. Locais mágicos também podem ser a morada de espíritos ou de outros seres sobrenaturais.

Cada mundo tem um nível geral de mana, embora algumas áreas possam apresentar níveis maiores ou menores. Se os níveis de mana variam, a variação pode ser em grande ou pequena escala. Alguns mundos podem exibir uma polaridade mágica geral: *Jack of Shadows*, de Roger Zelazny, se passa em um mundo dividido em hemisférios científicos e mágicos, e *Discworld* de Terry Pratchett tem uma cordilheira central com magia extraordinariamente intensa. Alguns mundos têm áreas de mana alto ou baixo do tamanho de um continente, de modo que chegar a um lugar com mana diferente exige uma longa jornada. As pessoas podem fazer peregrinações às terras de mana alto, ou os magos podem fundar escolas lá. Em uma escala menor, alguns mundos têm áreas de maior mana a um ou dois dias de caminhada de cada povoado.

A variação de mana pode estar ligada a características da paisagem ou de seus habitantes. Zonas de níveis de mana diferentes também podem ter climas, condições meteorológicas, terreno ou vegetação diferentes. O nível de mana alto costuma aparecer em lugares remotos, longe de assentamentos humanos,

Reservatórios de Mana

Ocasionalmente, uma zona de mana alto ou muito alto contém um objeto que irradia mana em sua forma mais concentrada. Esses chamados “reservatórios de mana” na verdade contêm mana disponível para ser explorado por qualquer mago. A maioria dos reservatórios tem capacidade de um ou dois pontos de energia para operar mágicas. Mas alguns “gêiseres de mana” extremamente raros foram descobertos com uma capacidade de centenas de pontos.

Um reservatório de mana exaurido será totalmente recarregado em 24 horas; o ritmo exato depende da capacidade do reservatório. Qualquer mago pode explorar um reservatório de mana ao tocá-lo. A capacidade do reservatório é o único limite para a quantidade de mana que um mago pode extrair em um único turno.

A maioria dos reservatórios de mana são objetos naturais — pedras, árvores, nascentes, pequenas cavernas, etc. Tratam-se de expressões do mana intrínseco de um lugar, eles não podem ser movidos; uma árvore, que é um reservatório de mana, ao ser transplantada para outro local manterá sua carga atual, mas nunca será recarregada. Os reservatórios de mana podem aparecer ou desaparecer durante a noite, mas a maioria deles são antigos (e parecem inesgotáveis).

Os reservatórios conhecidos serão sempre reivindicados por alguém. Senhores locais, guildas de magos, igrejas, arquimagos — os reservatórios de mana são valiosos demais para não serem reclamados. A descoberta de um novo reservatório é um grande evento na profissão de um mago; guerras serão travadas para decidir o controle de um reservatório de mana importante.

de modo que os magos comprometidos precisam se isolar — mas *Metropolitan e City on Fire*, de Walter Jon Williams, retratam um mundo onde pessoas e edifícios geram energia mágica.

É natural, em um cenário de fantasia, presumir que os locais com mana alto são bons, e os locais com baixo mana são ruins. No entanto, uma visão diferente também é possível. A crença popular dos países cristãos ensina que a magia não funciona em solo sagrado. E se os lugares santificados não tiverem magia e a magia se esconder em lugares profanos afastados? Isso se encaixaria especialmente bem se a magia for um *glamour* (pág. 20). A declaração da Bruxa Boa do Norte — que Kansas, sendo um país civilizado, não teria bruxas ou magos — sugere essa visão da magia... embora a magia de Oz em si não seja necessariamente má ou ilusória.

MANA SELETIVO

Mana nem sempre é igualmente aplicável a todos os propósitos. Uma região pode ser especialmente favorável, ou *seletiva*, a um tipo específico de magia. Uma fonte, ou uma nascente, pode ter alto mana para mágicas de cura; ou uma clareira na floresta pode ter mana muito alta para mágicas sobre plantas. Nessas regiões, o tipo favorecido de magia se torna mais fácil e mais

forte, enquanto os tipos desfavorecidos são desestimulados pela própria energia com a qual um mago trabalha. Esse tipo de variação provavelmente se refletirá no clima, e na fauna e flora da região. Em alguns mundos, todas as áreas podem ter mana seletivo (veja *Atributos Mágicos*, pág. 18).

As áreas seletivas podem ter qualquer nível de mana, mas geralmente têm o mesmo nível da área ao seu redor. A força da seletividade varia de 1 a 5; esta força adiciona um bônus às mágicas favorecidas e uma penalidade às não favorecidas. Essa força também pode variar dentro de uma área; algumas áreas seletivas apresentam uma força de aspecto uniforme, enquanto outras crescem gradualmente a força da seletividade em direção ao seu centro. Outras ainda oscilam quase que aleatoriamente.

Seletivas à vida são regiões adicionam sua força de seletividade ao NH efetivo para todas as mágicas de Cura, e a subtraem do NH efetivo de todas as mágicas de Necromancia e de todas as mágicas que causam algum dano direto (isso inclui a maioria das mágicas de Toque e a maioria das mágicas de Controle do Corpo prejudiciais, mas não a maioria das mágicas de Projétil — elas podem ser usadas mais facilmente para fins não violentos).

Seletivas à morte são o oposto das regiões seletivas à vida; elas subtraem das mágicas de Cura e adicionam às mágicas de Necromancia e outras prejudiciais.

Seletivas ao elemento são regiões que adicionam sua força de seletividade ao NH efetivo de todas as mágicas do elemento em questão, exceto as mágicas de Dissipar e Controle de Elemental para o elemento. Elas subtraem do NH efetivo das mágicas de Dissipar e Controle de Elemental para esse elemento, e para todas as mágicas do elemento oposto (Terra contra Ar, Fogo contra Água). Um mago de uma única escola (pág. 129) do elemento em questão recebe um aumento de 50% no bônus de seletividade, mas um mago de uma única escola do elemento oposto recebe o dobro da penalidade normal!

Muitas outras seletividades são possíveis. Quase todas as escolas podem, aceitavelmente, ter um estilo de seletividade correspondente. A maioria das seletividades é projetada para ajudar um tipo de magia enquanto atrapalha outro, mas podemos ter regiões seletivas que apenas ajudam ou apenas atrapalham.

Detectando Áreas Seletivas

Um mago faz um teste de IQ + Aptidão Mágica para perceber que ele cruzou a fronteira de uma área seletiva. Com um sucesso decisivo, ele conhecerá a natureza da nova área; caso contrário, ele pode operar a mágica Analisar Mágica. Magos com seletividade para um elemento sempre saberão quando entrarem em uma área desse elemento, ou se entraram em uma área do elemento oposto, embora não saibam seu nível.

Mudanças na Seletividade

A seletividade não é, necessariamente, uma propriedade fundamental do mana. A seletividade de uma área pode variar de acordo com a Lei da Semelhança: semelhante gera semelhante. Assim, uma área de vulcões pode ficar seletiva para o fogo. Um campo de batalha palco de horrores pode se tornar seletivo à morte. Mesmo eventos menos dramáticos podem mudar a seletividade de uma área; a lareira principal de um grande castelo pode, depois de muitos anos, tornar-se ligeiramente seletiva ao fogo (ou seletiva aos alimentos, por falar nisso).

Os PdJs podem tentar usar este princípio para alterar a seletividade de seus arredores. Nunca deve ser fácil manipular a seletividade de uma área, mas a presença de muitos eventos e materiais magicamente significantes fará um pequeno efeito com o tempo. O uso repetido do

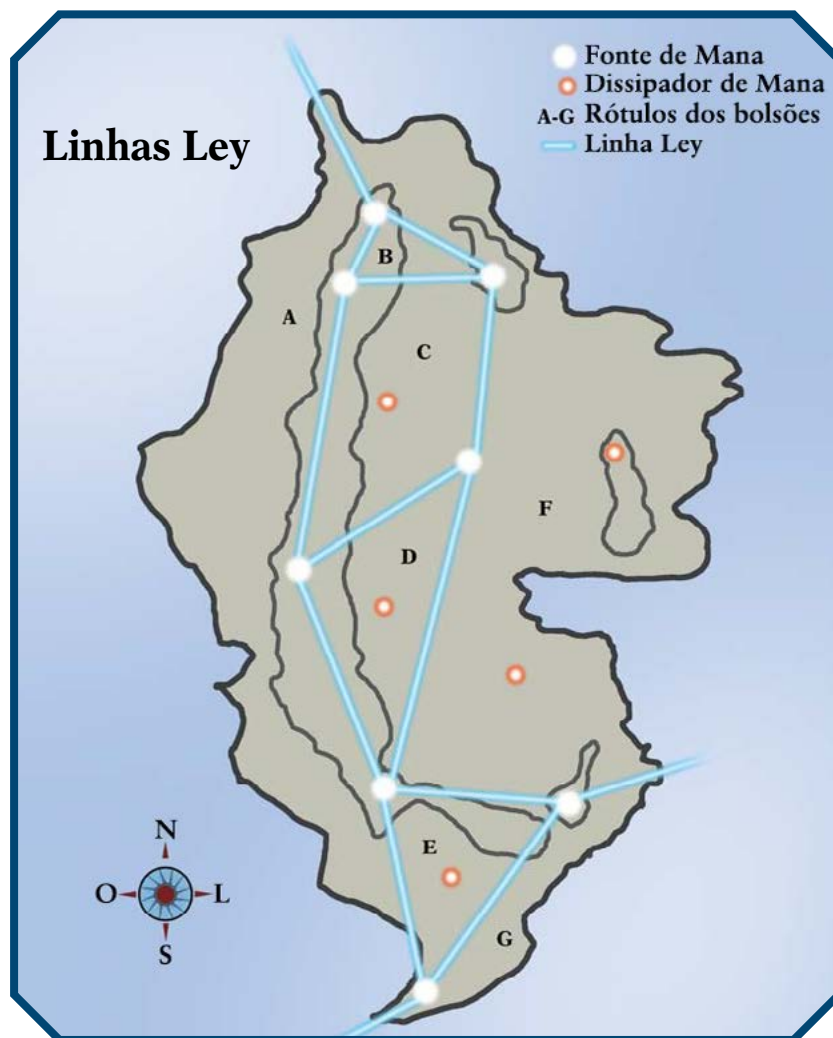
Mana e Vida

Em um mundo onde espíritos e mana estão relacionados (veja *Deuses, Espíritos e Mana*, pág. 30), e onde a vida depende de possuir um espírito, as áreas sem mana serão destrutivas à vida. Efetivamente, toda criatura viva terá algum nível de Dependência de mana e definhará se for levada para uma área de mana nulo. (Qualquer um que seja um Abafador de Mana com a ampliação Efeito de Área receberá a desvantagem Destruidor de Vida como um efeito colateral.) Essa relação pode explicar lugares como o Deserto Mortal que circunda Oz.

tipo desejado de magia também ajudará. É mais fácil ampliar uma seletividade existente; transformar uma área neutra em seletiva é difícil, e suprimir uma seletividade é quase impossível. Ordens sacerdotais inteiras se dedicaram à tarefa de eliminar seletividades à morte que perduram nas antigas fortalezas do mal.

Itens Magicamente Seletivos

É perfeitamente possível Itens serem (ou tornar-se) magicamente seletivos. Um altar, um cálice, um manto — qualquer coisa pode ficar seletiva por contágio (assumindo um vínculo



As linhas Ley conectando locais com mana muito alto (círculos brancos) dividem a área terrestre em bolsões de diferentes manas seletivos: (A) seletivo ao Ar, mana normal; (B) não-seletivo, mana alto; (C) seletivo à Terra, mana normal; (D) não-seletivo, mana normal; (E) seletivo à Luz, mana normal; (F) seletivo às Plantas, mana normal; (G) seletivo à Água, mana normal. Círculos avermelhados indicam epicentros de locais de baixo mana.

lo mágico com as coisas com as quais entra em contato; veja *As Três Leis da Magia*, pág. 19). Os detalhes dependem do MJ; é possível que os magos saibam como um item fica seletivo e possam se aproveitar disso. A seletividade de um item pode ser determinada por Analisar Mágica.

O usuário ou portador de tal item opera mágicas como se estivesse em uma área seletiva.

Encantando em Áreas Seletivas

Áreas seletivas ao encantamento são extremamente raras (e altamente valorizadas). No entanto, o encantamento também pode ser auxiliado ao ser operado em uma área seletiva ao tipo da mágica a ser encantada no item. Ao encantar em uma área seletiva, o NH do encantador com a mágica a ser vinculada no item é aumentada ou reduzida normalmente, enquanto seu NH efetivo em Encantamento é aumentado ou reduzido pela metade do nível de seletividade, arredondando para baixo. O teste de encantamento ainda é feito contra o menor entre os dois NHs efetivos.

REDES MÁGICAS

Em algumas versões da geografia mágica, áreas mágicas formam padrões na paisagem. MJs que criam tais padrões podem usar a seguinte abordagem.

Decida quantas áreas têm mana muito alto e coloque-as em locais adequados. Suponha que o mana flua naturalmente para fora desses locais com alto mana para a paisagem. Desenhe linhas conectando pontos de mana alto ou “pontos quentes” mágicos, como os cumes que unem os picos mais altos de uma cordilheira. Essas linhas são áreas secundárias de mana alto, chamadas *linhas ley*. O mana flui delas para as áreas intermediárias, assim como a água flui das picos das montanhas para as bacias hidrográficas. Coloque pontos com pouco mana ou mana nulo no meio desses “bolsões”. Cada bolsão tem seu próprio fluxo individual de energia mágica, que pode ser seletivo a um tipo de magia. As linhas ley são opções naturais para dividir áreas com diferentes qualidades mágicas.

As linhas ley correm diretamente entre os locais mágicos adjacentes, indiferentes à topologia física. Se um terceiro local mágico existe perto do meio de uma linha ley, o fluxo de energia se deslocará em direção a ele, formando um par de linhas ley mais curtas com um ângulo no local do meio.

Como as linhas ley têm níveis de mana mais altos do que o ambiente ao redor, operar mágicas ao longo delas é mais fácil. Mágicas especiais podem converter sua energia em corrente elétrica. Em uma campanha de “magia industrial” (veja *Magia e Tecnologia*, pág. 64), elas podem fornecer corrente elétrica para linhas de produção mágicas ou para veículos que viajam ao longo da linha ley. Espíritos e criaturas mágicas serão mais comuns ao longo

das linhas ley. Também pode ser mais fácil cruzar para outros planos lá. MJs podem conceder bônus a mágicas de Portal em uma linha ley e a mágicas de Deslocamento direcionadas ao longo de uma linha ley.

A maioria das linhas ley tem aproximadamente a largura de uma trilha ou estrada. As menores linhas ley são efetivamente trilhas de meio metro de largura; as maiores são estradas largas com mais de 6 metros de largura.

Espíritos do Lugar

Em um mundo animista, alguns espíritos habitam lugares específicos. As lendas da Grécia antiga descreviam várias classes de ninfas (pág. 213): as oréades das montanhas, as driades dos bosques, as náiades dos lagos e rios e as nereidas dos oceanos — um tipo para cada ambiente natural familiar aos Gregos. Pode haver outro tipo de espírito para qualquer outra parte da superfície da Terra, de geleiras a fontes termais geotérmicas. Os espíritos do lugar desejam principalmente preservar seus habitats. Desde que não sejam ameaçados, eles são calmos e podem até ser brincalhões ou amorosos.

Outros tipos de espíritos habitam por entre as matérias: embaixo da terra, ou submersos no mar, ou flutuando no ar. Esses são espíritos elementais de vontade livre. Eles podem ser de qualquer tamanho, mas os maiores raramente notam os seres humanos e podem viver em uma escala de tempo muito mais lenta, talvez acordando e dormindo uma vez por ano. Os espíritos de escala humana preocupam-se principalmente com as perturbações de seus elementos. Os espíritos da terra se ressentem dos mineradores e podem tentar sabotar seus túneis, e os espíritos do ar não gostam que o ar fique cheio de fumaça ou cheiros ruins.

Espíritos da superfície da Terra normalmente permanecem estacionários. Frequentemente, eles têm uma Dependência, com um custo básico dependendo da extensão de sua localização (veja *Desvantagens*, pág. 132). Elementais livres geralmente têm uma Dependência de seu elemento, então classifique os elementos como Muito Comuns. Se os espíritos são baseados em mana, a dependência pode estar no mana seletivo de um lugar ou elemento, ou mesmo no mana alto propriamente dito. Isso não muda o custo em pontos. Por outro lado, o vínculo pode ser um Vício, um Senso do Dever (pág. 133) ou um Voto de nunca sair.

Espíritos Planetários

Na mitologia, os planetas são frequentemente veículos pilotados por deuses (veja *Acima e Abaixo*, pág. 40). A ascensão da filosofia natural em NT2 os reconheceu como corpos celestes naturais, mas alguns aspectos da visão mais antiga permaneceram. Os filósofos da Grécia Antiga especularam que cada planeta tinha inteligência orientadora individual. A teologia cristã medieval transferiu essa função para os anjos. Os viajantes espaciais de C.S. Lewis (em *Além do Planeta Silencioso e Perelandra*) conhecem os anjos de Marte e Vênus quando eles visitam esses planetas. Em uma campanha de fantasia espacial baseada na astronomia moderna, cada planeta pode ter seu espírito.

Em geral, os espíritos planetários são extremamente poderosos. Em um cenário politeísta, eles podem ser deuses reais. O espírito da Terra é uma deusa em muitas tradições religiosas. Um espírito planetário poderia ser um Patrono (em uma campanha de magia pós-moderna, Gaia poderia ser o Patrono de um grupo de defensores mágicos do meio ambiente), mas não um Aliado.

Como um espírito do lugar, um espírito planetário pode ter uma Dependência de seu planeta ou esfera — valendo pontos apenas em um cenário com viagens interplanetárias ou a convocação de espíritos planetários. Trate-o como Muito Comum em tal configuração (valor base -5 pontos).

PLANTAS E ANIMAIS

Uma parte importante da maioria das paisagens são as plantas e os animais que as habitam. Uma montanha não é apenas um amontoado de rocha; é um conjunto de habitats em diferentes altitudes — árvores tolerantes ao frio em um nível, ervas alpinas, grama, musgo e líquen em outro nível, e um último nível estéril de neve, gelo e rocha. Cada um tem suas próprias espécies de animais. Definir o cenário para uma aventura de fantasia envolve povoar o mundo com criaturas vivas, reais e imaginárias.

Os MJs podem usar uma infinidade de fontes para criaturas imaginárias. O estudo dos fósseis revelou numerosas espécies extintas que poderiam ter sobrevivido em um mundo diferente (ou, em um cenário de “Terra Viva”, poderiam ser formas de vida futuras não nascidas dentro do útero da Terra). Os criptozoólogos investigam lendas populares de bestas misteriosas, na esperança de provar que o pé grande, o sasquatch ou o *yeti* existem ou para encontrar plesiossauros no Lago Ness. Mitos e lendas descrevem outros animais fantásticos, alguns dos quais, como unicórnios e manticoras, podem ter se originado em histórias mal compreendidas de países distantes. Os charlatães às vezes criam espécimes fraudulentos de criaturas lendárias. Por outro lado, os céticos podem pensar que criaturas reais são fraudes desse tipo. De início, alguns zoólogos descartaram o ornitorrinco, com seu corpo peludo e bico de pato, como uma fraude óbvia! E claro, assim como escritores, artistas ou cineastas podem simplesmente inventar criaturas inteiramente novas, também podem os Mestres.

LENDAS DE PLANTAS E ANIMAIS

Mesmo plantas e animais reais em um mundo de fantasia podem ter características fantásticas. A tradição popular e as lendas sobre a história natural podem ser verdadeiras em um cenário de fantasia.

Atributos Físicos

As crenças populares frequentemente exageram as características físicas e mentais de formas de vida reais. Em um cenário de fantasia, o focinho comprido de um sabujo poderia fornecer uma habilidade de rastreamento sobrenatural, ou um porco-espinho poderia disparar seus espinhos como dardos.

O conhecimento popular sobre as propriedades medicinais das ervas e outras substâncias podem ser consistentemente verdadeiras. Uma planta com folhas em formato de coração pode ser boa para um coração fraco, por exemplo. Um MJ pode exagerar esses efeitos medicinais, como no campo das papoulas que manda Dorothy, Totó e o Leão Covarde dormirem em *O Mágico de Oz*.

A fantasia também pode ampliar a influência das criaturas vivas no ambiente natural. As florestas costumam ser lugares assustadores, com árvores rancorosas esperando para vingar a fogueira de um viajante. Galhos podem cair na cabeça de um aventureiro, prendê-lo, ou caminhos podem se fechar misteriosamente atrás dele. Teias de aranha podem ter metros de largura e impossíveis de cortar com qualquer lâmina não-mágica. Por outro lado, as cores das flores e o canto e a plumagem dos pássaros podem ser sobrenaturalmente adoráveis.

Atributos Morais

No folclore, lenda e mitologia, os animais muitas vezes incorporam virtudes (ou falhas) específicas, que as vantagens e desvantagens mentais podem representar. Por exemplo, o fato de um elefante nunca esquecer pode ser Memória Eidética; o interesse de um gato no desconhecido pode ser Curiosidade; até

mesmo uma formiga poderia ser uma Viciada em Trabalho com Mentalidade de Escravo. Ter animais incorporando características morais está muito no linguajar da alta fantasia e funciona bem na fantasia leve. Os dons mágicos de um animal também podem ter significado moral. Na fantasia sombria, alguns animais podem incorporar características imorais ou até mesmo magia maligna.

Uma das características emblemáticas mais comuns é o Trapaceiro. A maioria das culturas humanas atribuem a um animal a astúcia humana ou sobre-humana e o divertimento de pregar peças. Exemplos bem conhecidos na América do Norte incluem coiotes, raposas, coelhos e corvos. O *kitsune* (raposas mágicas ou espíritos de raposa) de lendas japonesas assumem a forma humana, geralmente de belas mulheres, e operam mágicas, especialmente mágicas de Ilusão.

Todas as espécies imaginárias neste livro têm características emblemáticas, bem como seus outros atributos. Os MJs podem determinar se essas espécies realmente têm essas características.

*Ellum, ela odeia a humanidade e espera
Até que cada rajada seja lançada*

Para deixar cair um membro na cabeça dele

Que, de toda jeito, confia na sombra dela.

– Rudyard Kipling,

“Oak and Ash and Thorn”



Idiomas Animais

A crença popular frequentemente imagina os animais vivendo secretamente como os humanos, e até mesmo possuindo idiomas (pág. 64). Em algumas versões, os animais realmente falam línguas humanas, mas apenas em ocasiões especiais ou para humanos privilegiados. Em outros, existem linguagens animais. Um humano com a vantagem de Falar com Animais pode falar todas essas linguagens. Outros humanos podem aprendê-las com o mesmo custo que os idiomas humanos falados. No entanto, como as vozes dos animais são diferentes das vozes humanas, o Arremedo-12 (especializado em Sons de Animais ou Chamados dos Pássaros) é um pré-requisito para aprender o nível Com Acento de tais idiomas, e o Arremedo-16 para aprender em nível materno. Animais com Arremedo-12 ou Arremedo-16 (especializado em Fala) podem aprender idiomas humanos de maneira semelhante em tais cenários.

Em um cenário onde isso é verdade, os animais não têm Mudez. Depende do cenário se eles terão a IQ mais alta, ou se seres não sapientes poderão usar a linguagem, mas mesmo os animais sapientes não terão muita evoluídos tecnologicamente. Os MJs podem dividir a sapiência entre a sapiência que usa ferramentas, ainda baseada na IQ, e a sapiência linguística, baseada na Percepção, dando a qualquer animal razoavelmente alerta, a habilidade de falar.

O Rei dos Animais e o Parlamento das Galinhas

Se os animais podem falar uns com os outros, eles também podem contar histórias e seguir leis (como a Lei da Selva em *O Livro da Selva*, de Kipling). Eles podem ter sociedades organizadas e governantes. As tradições europeias fazem do leão o rei dos animais, enquanto algumas tradições nativas americanas atribuem um papel semelhante ao Vovô Urso. A literatura medieval descreve *O Parlamento das Galinhas*, que Alan Moore imitou com o Parlamento das Árvores nos quadrinhos *Monstro do Pântano*.

Algumas sociedades animais fantásticas vivem em condições naturais. *A Longa Jornada* oferece um exemplo moderno bem materializado. Mas outras fantasias, como *As Crônicas de Nárnia*, têm animais falantes, como o fanfarrão camundongo Ripchip, que levam vidas muito mais humanas, com móveis, utensílios e armas. Esta versão geralmente funciona melhor em fantasia leve; também aparece em muitos desenhos animados.

A fantasia pode imaginar mundos inteiros de animais civilizados. Muitas lendas nativas americanas se passam em um mundo onde todos os animais falavam e construíam casas — que o trapaceiro Coyote interrompeu, em algumas versões, quando ele criou os humanos. Histórias antropomórficas ou “peludas”, particularmente nos quadrinhos, também apresentam mundos animais. Um exemplo digno de nota é *Usagi Yojimbo*, retratando as aventuras ocasionalmente sobrenaturais de um coelho samurai.

Animais de Companhia

Animais fiéis e extraordinariamente talentosos acompanham muitos heróis humanos na fantasia. Às vezes, esses são na verdade hospedeiros para espíritos. Eles podem ter laços psíquicos ou emocionais com seus companheiros humanos. Mesmo animais de companhia “normais” muitas vezes são muito inteligentes e treináveis — representados pelo aumento da sua IQ em um ou dois pontos acima do que o modelo de espécie apresenta (veja o *Cavalo Superior*, pág. 106).

Animais muito inteligentes podem falar idiomas humanos, pelo menos com seus companheiros humanos. O animal pode até ser o mais inteligente dos dois, como no conto de fadas “*Gato de Botas*” ou “*O Cavalo e Seu Menino*”, de C.S. Lewis. O Gato de Botas também é um exemplo de animal que usa equipamento humano.

ESPÉCIES IMAGINÁRIAS

É comum os romances de fantasia apresentarem espécies inventadas de plantas e animais. Alguns são variações menores de coisas vivas reais. Outros têm estruturas corporais exóticas, como a dos grifos vertebrados de seis membros (pág. MB460). Os animais podem aparecer como ameaças, espécimes de animais selvagens, caças valiosas ou companheiros em potencial. As plantas fantásticas podem ser ativas ou até mesmo carnívoras, como Audrey II no filme *A Pequena Loja dos Horrores*.

Os exemplos a seguir de plantas e animais, em grande parte retirados do folclore e da mitologia, podem aparecer em um cenário de fantasia. As estatísticas dos animais aparecem na forma abreviada de estatísticas de animais e monstros (consulte a página MB456). Plantas relativamente ativas usam a mesma forma. Outras plantas usam uma forma mais curta, listando apenas HT, PV, MT, peso e qualidades que podem ser importantes para aventureiros.

Ave do Paraíso

A lendária ave do paraíso, encontrada em remotas ilhas tropicais, é uma criatura extraordinária: não só extremamente bela, com penas de cores brilhantes, mas tão pura que nunca toca o solo, passando toda a sua vida em voo. Na verdade, não tem pés para caminhar.

ST 2; DX 14; IQ 4; HT 14.

Vontade 14; Per 11; Velocidade 7; Esquiva 10; Deslocamento 0 (Solo).
MT -4; 2,5 kg.

Características: Animal Selvagem; Aparência (Muito Bonito; Universal); Longevidade; Manuseadores Precários; Não Bestial; Não Dorme; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 12); Visão Aguçada 1; Voz Melodiosa.

Característica emblemática: Aéreo.

Perícias: Acrobacia-14; Canto-16.

Herecine

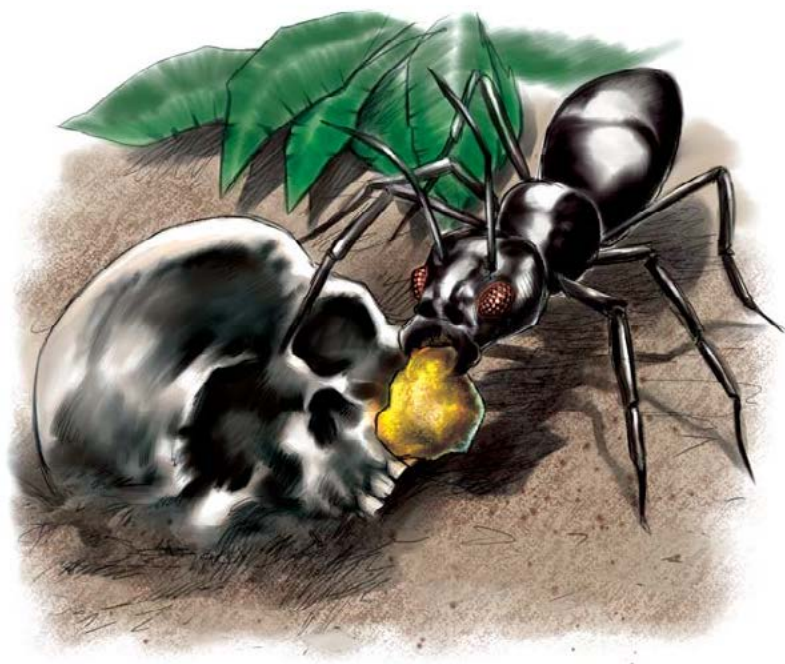
No folclore europeu, o herecine é uma planta carnívora grande o suficiente para se alimentar de humanos. É um arbusto grande e atraente, medindo em entre 2 e 3 metros de diâmetro, com bagas vermelhas escuras em seus ramos externos e muitos mais em seus ramos internos. Os frutos silvestres têm um cheiro delicioso e são difíceis de resistir. Mas qualquer animal pequeno que subir nos galhos internos, qualquer animal grande que vasculhá-los ou qualquer humano que colher as frutas em seu interior, será agarrado e puxado em direção ao tronco central, onde um conjunto de mandíbulas inflige danos por contusão (1d+2 por segundo). Qualquer um que estiver agarrado pode se libertar vencendo uma Disputa Rápida de ST.

ST 20; DX 12; IQ 0; HT 12.

Vontade 0; Per 12; Velocidade 6; Deslocamento 0.
MT +1; Peso 150 kg.

Características: Aparência (Atraente; Universal); Atribulação (Gula; Efeito de Área, 4 metros; Base Sensorial, Olfato; Emissão); Cegueira; Dependência (Carne Animal, Semanalmente); Difícil de Subjugar 4; Fragilidade (Queimável); Mudez; Não Come nem Bebe (Requer Água, -50%); Não Respira; RD 3; Restaurar Membros; Retenção 12 (Ataque Corpo a Corpo, Alcance 1, 2, Incapaz de Aparar); Sêssil; Surdez; Tolerância à Temperatura 5.; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Olhos, Sem Cabeça, Sem Pescoço)

Característica emblemática: Hábito Detestável Racial (Comer Humanos).



Manticora

Um predador feroz nativo da Índia, a manticora tem rosto de homem, olhos azuis; o corpo de um leão, de cor vermelha brilhante; e a cauda de um escorpião, da qual ela atira espinhos em sua presa (1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1).

ST 19; DX 13; IQ 5; HT 12.

Vontade 11; Per 12; Velocidade 6,25;

Esquiva 10; Deslocamento 9.

MT +1 (2 hexes); 250 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque por Perfuração 1d+1 (Dardos pela Cauda); Dentes Afiaados; Dieta Restrita (Carne Fresca); Garras Afiaadas; Hábitos Detestáveis Raciais (Comer Humanos); Quadrúpede; Reflexos em Combate; RD 1; Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 2; Voz Penetrante.

Característica emblemática: Destemor +3.

Perícias: Ataque Inato (Projétil)-14; Briga-13; Furtividade-13.

Na Índia, há um animal, chamado manticora, que tem em cada maxilar três feiras de dentes... em tamanho, corresponde a um leão, que em pelo e em patas se parece também com ele, mas que tem face e orelhas de homem, olhos azuis, a pele avermelhada, a cauda parecida com a do escorpião terrestre, com um aguilhão e ericada de espinhos que lança como se fossem dardos; a voz assemelha-se a algo entre a flauta e a trombeta; em velocidade não fica atrás do veado; é feroz e alimenta-se de carne humana

– Aristóteles, *Historia Animalium*

Formiga-da-Montanha

O historiador Grego Heródoto escreveu sobre formigas gigantes encontradas nas montanhas do Império Persa. Elas eram maiores que raposas, mas menores que cachorros.

As formigas-da-montanha cavam no solo rico em ouro de sua terra natal e carregam pepitas para a superfície. Elas se ressentem de serem perturbadas e se aglomeram para atacar qualquer um que tente pegar seu ouro. Normalmente, duas atacam em cada hex, uma em cada perna de um alvo em pé, mas quatro podem atacar facilmente um intruso caído. Sua mordida causa 1d-4 de dano por corte.

ST 3; DX 10; IQ 1; HT 10.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 5;

Esquiva 8; Deslocamento 4.

MT -2; 5 kg.

Características: Adaptação ao Terreno (Areia); Animal Selvagem; Dentes Afiaados; Escavação 1 (Somente através da Terra); Hipoalgia; Horizontal; Manuseadores Precários; Membrana Nictitante 1; Mentalidade de Escravo; Pernas Adicionais (Seis Pernas); Reflexos em Combate; RD 3; ST de Golpe +4; ST de Levantamento +2; Visão 360 graus (Alvo Fácil).

Característica emblemática: Avareza.

Perícias: Prospecção-12.

ESPÉCIES MÁGICAS E ÓRGÃOS PARA O MANA

Animais e plantas em um cenário de fantasia podem ter poderes mágicos. Normalmente, isso não envolve aprender ou operar mágicas; em vez disso, o animal tem uma habilidade instintiva de produzir certos efeitos mágicos.

Em um cenário com magia intrínseca, essa habilidade vem da presença de um *órgão para o mana*, conforme definido em *Magia Natural* (pág. 22). Uma espécie que tem essa habilidade só pode usá-la em uma área onde mana está disponível. Órgãos para o mana funcionam enquanto a criatura está viva; uma vez que morra, eles permanecem eficazes para alguns usos, mas uma vez que seu estoque é usado, ele não se reabastecem.

Magívoros usam mana para sustentar suas funções metabólicas básicas. Essas criaturas dependem dele. Se levados para uma área sem mana, eles morrem de fome mágica. Um magívoro pode precisar *tanto* de mana *quanto* de comida (para animais) ou solo, água e luz solar (para plantas), ou ainda pode se sustentar unicamente de mana. Esse último tipo pode ter formas muito estranhas, nem animal nem vegetal, sem bocas, raízes ou folhas, mas com órgãos para o mana especiais que sustentam a vida.

Os corpos das coisas vivas geram mana naturalmente. Alguns magívoros podem adquirir seu mana de plantas ou animais, drenando-o magicamente ou comendo, bebendo ou absorvendo tecidos ricos em mana. Sangue é tradicionalmente uma fonte de mana, mas órgãos especializados para o mana são ainda melhores, e criaturas com tais órgãos podem ser alvos de parasitas ou predadores mágicos.

Moli

Esta planta confere proteção contra magia hostil (pág. 23). De acordo com Homero, Odisseu a usou para repelir as mágicas de Circe. A planta cresce como uma erva imperceptível, com uma raiz preta redonda e uma flor branca.

HT 12; 1 PV; MT -6; 0,25 kg.

Pantera

A pantera do mito medieval não é um leopardo com pelo preto, mas uma espécie separada. As panteras são grandes felinos, do tamanho de um leão, e seu pelo é branco puro. A pantera tem um dom especial: seu sopro perfumado (1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1). Qualquer um exposto a ele deve obter um sucesso num teste de HT-2 (ou HT em 1/2D) ou se tornar obcecado com o aroma adocicado. Qualquer um que estiver obcecado deve obter um sucesso num teste de auto-controle imediatamente (6 ou menos) ou começar a caminhar em direção à pantera com Deslocamento 1. Quando a primeira chegar a 3 metros, a pantera salta e a ataca (mordendo e rasgando com as patas traseiras). Se matar a vítima, a pantera a arrasta para fora da trilha para devorá-la.

ST 16; DX 11; IQ 4; HT 13.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 6;

Esquiva 10; Deslocamento 10.

MT +1 (2 hexes); 200 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Adicional 1; Atribuição 3 (Desvantagem: Obsessão (6), +10%; Cone, largura de 1 metro, +60%; Base Olfativa, +150%; Sensível ao Mana, -10%); Dentes Afia-dos; Garras Afia-das; Quadrúpede; Reflexos em Combate; RD 1; Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 5.

Característica emblemática: Carisma.

Perícias: Ataque Inato (Sopro)-14; Bri-ga-12; Escalada-12; Furtividade-15.

Unicórnio

O unicórnio da lenda medieval é uma criatura feroz nativa da Índia. Parece um pouco com um pequeno cavalo, com um corpo esguio e cascos não partidos. Um único chifre em espiral de um metro de comprimento cresce em sua testa. Tem cabelos brancos e barba como uma cabra. Sua voz é um zurro

Por que ter uma seção separada para monstros, em vez de simplesmente listá-los com outros animais e plantas?

No folclore e na mitologia, os monstros não são apenas espécies intimidadoras e incomuns de plantas ou animais. Eles não são espécies. Uma espécie é um grupo de organismos vivos que podem se reproduzir, produzindo mais de sua própria espécie. No entanto, os monstros não vêm de monstros anteriores de sua própria espécie e não

horível. Em situações de combate, ele pode morder (1d+1 de dano por contusão), chutar (1d+2 de dano por contusão) ou empalar com seu chifre (1d+3 de dano por perfuração), mas geralmente prefere uma investida com seu chifre. O chifre também é altamente mágico; quando moído é um antídoto universal natural.

Para avançar contra um alvo o unicórnio usa a perícia Lança de Justa. O dano básico de um avanço é $(ST\ 18 \times \text{Deslocamento } 18)/100 = 3,24$, arredondado para 3d. Se o chifre for usado como um golpeador perfurante, aumenta para 3d+3. Um unicórnio pode atingir especificamente os órgãos vitais, reduzindo seu NH efetivo para 10, mas multiplicando o dano por 3.

produzem descendentes à sua semelhança. Cada monstro surge por meio de alguma perturbação da natureza. Em latim, um *monstrum* era um presságio, um sinal dos deuses de que algo (geralmente ruim) estava para acontecer, na forma de um nascimento não-natural.

GURPS Fantasy reserva o nome de “monstro” para criaturas extraordinárias — criaturas fora da ordem da natureza, e muitas vezes únicas. Como super-heróis, eles têm histórias e poderes. Criaturas

verdadeiramente únicas têm um papel especial em jogos de fantasia. Não é apenas uma questão de serem grandes, perigosos, ou mágicos — ou todos os três. É que eles são imprevisíveis. Ninguém sabe como lutar contra eles. Descobrir não significa apenas procurá-los em convenientes livros sobre o assunto — exige o estudo de frágeis manuscritos antigos, adivinhação mágica, ou observação e experimentação arriscados. Combatê-los é uma tarefa para os heróis.

Espíritos de Plantas e de Animais

Cada ser sábio tem seu próprio espírito, mas as formas de vida com IQ racial 5 ou menos não. Em vez disso, a espécie como um todo possui um ou mais espíritos. Esses espíritos se comportam um pouco como a espécie da qual são arquétipos. Em particular, se uma espécie tem uma característica emblemática, seus espíritos também o possuem. Os espíritos das plantas geralmente ficam em um lugar e, portanto, se assemelham aos espíritos do lugar — uma dríade (pág. 213) é o espírito dos carvalhos, de um carvalho específico, ou do lugar onde um carvalho cresce? A ambiguidade é menor para os espíritos dos animais, porque, assim como os animais, eles se movem.

Os espíritos vegetais e animais geralmente assumem a forma de suas plantas ou animais, quando (e se) se materializarem. No entanto, um espírito também pode assumir uma forma humanoide com algumas características que se assemelham à planta ou ao animal. Esses seres podem até ter filhos meio humanos. Alguns povos tribais acreditam que todos os seres humanos descendem desses espíritos de animais, ou totens, e os clãs humanos podem cultivar relacionamentos com seus totens como aliados ou conselheiros. Se os seres humanos aprenderem a licanthropia (pág. 60), um clã pode assumir a forma de seu animal totêmico. “Pertence ao totem (espécie animal)” seria uma característica sem custo em pontos de tal clã.

Os espíritos de animais geralmente têm um Senso do Dever para com as espécies animais das quais são arquétipos. Espíritos de plantas móveis também podem ter isso. Espíritos de plantas estacionárias geralmente têm um Senso do Dever para com seus habitats. Eles também podem ter uma Dependência de uma planta específica.

ST 18; DX 13; IQ 4; HT 11.

Vontade 12; Per 12; Velocidade 6;

Esquiva 10; Deslocamento 6.

MT +1 (3 hexes); 400 kg.

Características: Animal Selvagem; Cascos; Deslocamento Ampliado 1,5 (Solo 18); Golpeador (Perfurante; Alcance 1; Não Pode Atacar em Combate Corporal; Incapaz de Aparar; Arco Limitado, Apenas em Frente); Quadrúpede; Reflexos em Combate; Visão Periférica; Voz Penetrante.

Outras características: Usa seu chifre como uma lança de justa.

Traços emblemáticos: Fúria (6) (Fúria em Combate); Solitário (12).

Peculiaridades: Manso ao se aproximar de mulheres virgens.

Perícias: Briga-13; Furtividade-13; Lança de Justa-13.

MONSTROS

Existem vários tipos amplamente definidos de verdadeiros monstros. A maioria das estatísticas a seguir são para personagens em vez de criaturas, já que eles são indivíduos distintos que merecem encontros memoráveis.

GIGANTES

Os monstros mais simples são formas anormalmente grandes de animais familiares. Essas criaturas não estão confinadas à fantasia ou mitologia; todo um gênero de filmes de monstros é dedicado a animais gigantes. Gigantes semelhantes aos humanos também aparecem em muitos mitos. Monstros de outros tipos também podem ser antinaturalmente enormes.

Criaturas “gigantes” vêm em uma variedade de tamanhos. Alguns gigantes são simplesmente membros enormes de sua espécie. Por exemplo, se um lobo médio pesa 60 kg, um lobo gigante pode pesar 120 kg. As pessoas o chamariam de “o maior lobo que já vi” e o achariam intimidador. Não seria antinatural ou sobrenatural — mas sua aparência pode ser um sinal (veja *Vidência*, pág. 150). Essas criaturas têm Gigantismo (conforme definido na página MB19) e normalmente têm ST aumentado em 25%. Veja *Lupus Magnus* na pág. 231 para um exemplo deste tipo de gigante.

Outras criaturas gigantes são claramente não-naturais, muitas vezes maiores do que o normal. Se o ponto de partida for um mamífero, réptil, pássaro ou peixe, a forma gigante normalmente não é mais do que 10 vezes maior (MT aumentado em não mais do que 6). Para insetos ou outras criaturas pequenas, o múltiplo pode ser 100 ou mais (MT aumentado em 12 ou mais). Esses monstros gigantes típicos da fantasia são grandes o suficiente para representar uma séria ameaça a um ser humano. Realisticamente, tais criaturas não podiam suportar seu próprio peso, mas em um cenário de fantasia, elas podem ser comparadas a animais reais de tamanho semelhante; um rato do tamanho de um elefante teria o ST e o PV de um elefante, por exemplo. (Veja *Por Detrás das Cortinas: O Quão Forte é Um Gigante?* na pág. 51.)

Algumas lendas descrevem criaturas tão grandes quanto características geográficas, desde o tamanho de uma montanha até o tamanho de um continente. O Leviatã bíblico e o mundo que circunda a serpente de *Midgard* do mito nórdico são exemplos. Os aventureiros humanos não podem lutar contra tais entidades com quaisquer armas ou mágicas normais. A principal proteção

contra eles é o fato de é improvável que uma criatura nesta escala perceba um único ser humano, embora possa ver — e atacar ou perseguir — um grande navio ou uma cidade murada, exigindo medidas desesperadas para escapar ou expulsá-lo.

Roca

520 pontos

Uma ave de rapina gigante, grande o suficiente para carregar um elefante com suas garras. Algumas histórias o chamam de “Roc”. A lenda muçulmana diz que Allah o criou para governar o ar da mesma forma que o Beemot e Leviatã governam a terra e o mar, respectivamente. Os homens temem a ferocidade do Roca, mas na verdade, ele não é muito perigoso para os humanos, que são menores do que sua presa preferida.

As longas garras do Roca causam 11d+11 de dano por corte ou perfuração em sua presa. Seu bico causa 11d-1 de grande dano perfurante. Qualquer uma de suas duas asas pode causar 11d de dano por esmagamento.

ST 100 [400*]; **DX** 14 [80]; **IQ** 4 [-120]; **HT** 14 [40].

Dano 11d/13d; BC 1.000 kg; PV 100 [0]; Vontade 12 [40]; Per 12 [40]; PF 14 [0].

Velocidade Básica 7,00 [0]; Deslocamento Básico 4 [-15]; Esquiva 11†. 30 m envergadura; 92,5 toneladas. (MT +6).

Vantagens

Dentes (Bico Afiado) [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Ar 28) [20]; Garras (Longas Garras Pontudas) [11]; Golpeador (Duas Asas; Contusão; Fraco, -50%) [5]; Idade Imutável [15]; Reflexos em Combate [15]; RD 2 (Sem Armadura, -40%) [6]; RD 4 (Sem Armadura, -40%; Apenas as Pernas, -20%) [8]; Sentido Protegido (Visão) [5]; Visão Aguçada 4 [8]; Voo (Alado, -25%) [30].

Qualidades: Voz Penetrante. [1]

Desvantagens

Animal Selvagem [-30]; Dieta Restrita (Carne Fresca) [-10]; Fúria (12) [-10]; Gula (12) [-5]; Mão Fraca 3 [-15]; Pés Manipuladores (Dois Braços) [-6].

Perícias

Briga-16 (DX+2) [4]; Sobrevivência-12 (Per+0) [2].

* -60% pelo Tamanho.

† +1 pelos Reflexos em Combate.



Por Detrás das Cortinas: O Quão Forte é Um Gigante?

O tamanho, o peso e as capacidades físicas dos animais reais têm inter-relações muito complexas. Animais maiores não são apenas cópias maiores de animais menores; seus corpos e membros têm proporções diferentes. Em um cenário de fantasia, os gigantes geralmente têm a mesma forma que os seres humanos, mas duas ou dez vezes o tamanho, e o mesmo vale para criaturas enormes. Isso torna possível oferecer regras básicas para tamanho, peso e força.

Para começar, escolha uma criatura de tamanho normal adequada e um multiplicador para o peso. Por exemplo, uma píton de 4,5 m pesa 112,5 kg. Uma gigantesca serpente marinha pode pesar 1.000× mais: 112.500 kg, ou 112,5 toneladas, o que seria mais pesado que uma baleia. (Na verdade, ele pode engolir baleias jovens inteiras.)

O multiplicador para o PV é a raiz cúbica do multiplicador para o peso. Esse mesmo multiplicador se aplica também à ST, sejam ST e PV iguais ou não. A raiz cúbica de 1.000 é 10, então a serpente marinha tem 10× o PV e a ST de uma píton, aumentando ambos de 15 para 150. (Para criaturas humanoides ou quadrúpedes, o PV e ST padrões são iguais ao dobro da raiz cúbica do peso, arredondado para baixo; mas formas corporais mais exóticas, como as de uma cobra, não se enquadram nesta fórmula.)

Encontre o Dano e a BC a partir da ST da maneira usual. A serpente marinha inflige danos de 16d/18d e tem uma BC de 2.250 kg.

Finalmente, determine o MT para a criatura. Um aumento de dez vezes no comprimento acrescenta 6 ao MT. Se as proporções permanecerem inalteradas (a suposição padrão para criaturas gigantes na fantasia), o multiplicador para qualquer dimensão linear — altura, comprimento, envergadura ou diâmetro — também é a raiz cúbica do multiplicador do peso (ou seja, aumenta na mesma proporção da ST e do PV). A serpente marinha tem um multiplicador de 10× para o comprimento; baseado em uma píton de 4,5 m, tem 45 m de comprimento, mais do que a maioria dos navios em um cenário de fantasia histórica. Isso representa +6 no MT. Como a píton possui MT 0, a serpente marinha tem MT +6.

Por conveniência, use a tabela a seguir para escolher um aumento adequado no MT. Para multiplicadores de peso que caíam entre dois Aumentos no MT, use o Aumento no MT maior. Para um multiplicador de peso maior que 1.000, divida-o por 1.000, multiplique o multiplicador para a altura/comprimento equivalente por 10, e acrescente 6 ao Aumento no MT resultante.

Exemplo: Um gigante extraordinariamente grande pesa 240 toneladas, 3.200 vezes o peso humano médio. Dividindo por 1.000 temos 3,2. Seu multiplicador de altura é $1,5 \times 10$, o que dá 15; o que o deixa com cerca de 26 m de altura; seu aumento no MT é de 1 + 6 para um total de 7 sobre o MT humano normal de 0, resultando em +7.

Multiplicador para o peso	Multiplicador para a altura/comprimento	Aumento no MT
×3,2	×1,5	+1
×10	×2	+2
×32	×3	+3
×100	×5	+4
×320	×7	+5
×1.000	×10	+6

Essas relações significam que criaturas pequenas podem carregar cargas mais pesadas do que criaturas grandes *proporcionalmente ao seu próprio tamanho e peso*. Um pixie de ST 1, com cerca de 17,5 cm de altura, pesa 0,075 kg (75 g), e tem BC 0,1 kg; um pixie pode carregar outro por longas distâncias e não sentir o peso. Um homem ST 10 pesa 75 kg, e tem BC de 10 kg; ele pode carregar outro homem, por uma distância limitada, e a uma velocidade reduzida. Um gigante ST 100, medindo 16,5–18 m de altura, pesa 75.000 kg (75 toneladas) e tem BC de 1.000 kg (1 tonelada); carregar ou erguer outro gigante está muito além de suas forças. Na verdade, isso é biologicamente realista, embora as relações matemáticas reais sejam mais complicadas.

HÍBRIDOS

Uma maneira comum de inventar um monstro bizarro ou único é combinar partes do corpo de duas ou mais espécies. Em alguns casos, isso pode produzir um número anormal de cabeças ou membros.

Os híbridos podem ter origem do cruzamento de diferentes espécies, talvez possibilitado pela magia ou alquimia agindo na fertilidade (veja *Alquimia no GURPS Magia*) Origens mais exóticas são possíveis, como na eclosão do basilisco a partir de um ovo posto por um galo e chocado por uma cobra.

Ou a magia pode criar híbridos diretamente ao fundir animais.

A Quimera

85 pontos

A quimera aparece no mito Grego antigo, descrita como “um leão na frente, uma cabra no meio e uma serpente atrás”. O corpo geral é o de uma leoa, embora os quadris traseiros sejam escamosos. Uma segunda cabeça, em forma de cabra, sobe logo atrás dos ombros, e a cauda tem a forma de uma cobra, com uma terceira cabeça na extremidade. Todas as três cabeças

soltam fogo. A mordida de sua cabeça de leão e suas garras infligem 2d+1 de dano **por corte** em combate corporal, mas seu ataque principal é seu sopro de fogo (1/2D 2, Max 20, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1), que cada cabeça pode usar duas vezes por dia.

ST 25 [60*†]; **DX** 12 [24*]; **IQ** 4 [-120]; **HT** 12 [20].

Dano 2d+2/5d-1; BC 62,5 kg; PV 25 [0]; Vontade 10 [30]; Per 12 [40]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9.

3 m de comprimento; 975 kg. (MT +2).

Vantagens

Ataque Adicional 2 [50]; Ataque de Queimadura 2d (Cone, 5 metros, +100%; Uso Limitado, 6/dia, -10%; Alcance Reduzido, $\times 1/5$, -20%) [17]; Cabeça Adicional 2 [30]; Consumo Reduzido 3 (Estômago de Ferro, -50%) [3]; Dentes (Afiados) [1]; Garras Afiadas [5]; RD 2 [10]; Tolerância à Temperatura 1 (Frio) [1]; Visão 360 graus [25].

Qualidades: Pelagem. [1]

Desvantagens

Animal Selvagem [-30]; Aparência (Horrendo; Universal, +25%) [-30]; Dieta Restrita (Carne Fresca) [-10]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Irritabilidade (6) [-20]; Quadrúpede [-35].

Perícias

Ataque Inato (Sopro)-15 (DX+3) [8]; Briga-16 (DX+4) [12]; Sobrevivência (Montanhas)-14 (Per+2) [8].

* -40% pelos Manuseadores Precários.

† -20% pelo Tamanho.

CRIATURAS POSSUÍDAS

Um tipo diferente de hibridização é o implante mágico de um espírito em uma forma física. Pode ser uma criatura viva, um cadáver ou um objeto inanimado. Os xamãs e feiticeiros usam esses implantes para criar familiares, que geralmente não contam como monstros, exceto em uma campanha de fantasia sombria. Mas os espíritos mais potentes ou hostis podem transformar seus hospedeiros em algo verdadeiramente antinatural. Para um tratamento de horror contemporâneo deste tema, veja Stephen King's *O Cemitério*.

O Wendigo

330 pontos

O wendigo é um espírito maligno que assombra as florestas do Canadá e Minnesota. Foi originalmente descrito no folclore tribal nativo americano, mas levado a sério por muitos colonos brancos. Suas aparições estão associadas a ventos e neve. Ele aparece no mundo material ao possuir o corpo de um mortal em um lugar isolado — mas não de um mortal solitário! Ele impregna sua vítima com o desejo de matar e comer seu(s) companheiro(s). Se ele ceder ao impulso, seu corpo muda ainda mais para a forma física do wendigo e ele sai em busca de outras vítimas. Quando o hospedeiro é morto, o wendigo retorna à forma espiritual.

O Pedigree da Quimera

Os mitos Gregos contam que a quimera era filha de Tifão, um gigante com cem cabeças de dragão, e Equidna, metade mulher e metade cobra. Seus outros filhos eram Cérbero, o cão de guarda de três cabeças do sub-mundo; a Hidra, uma cobra gigante de nove cabeças; e Ortos, o cão de duas cabeças. Ortos acasalou com sua mãe e ela gerou o Leão da Nemeia, um leão gigante com pele blindada, e a Esfinge, uma leoa alada com cabeça de mulher e uma paixão por enigmas.

Obviamente, monstros lendários não precisam se reproduzir de verdade. Cada novo nascimento pode ser uma forma e espécies diferentes.

A possessão pelo wendigo começa com a audição de sua voz no uivo dos ventos árticos. Após oito horas, ele se envolve em uma Disputa Rápida entre sua IQ + 3 contra a Vontade da vítima. Se a vítima vencer, ela fica imune, mas se perder, o wendigo começa a dominar sua mente. Isso exige uma Disputa Rápida de sua IQ contra a Vontade da vítima (com um bônus de +2 se o wendigo se concentrar por um minuto inteiro, ou +4 por uma hora inteira). Se a tentativa for bem-sucedida, o wendigo tenta condicionar a vítima a matar e comer seus companheiros humanos. O condicionamento exige uma Disputa Rápida da IQ-3 do wendigo contra a Vontade da vítima. Enquanto o condicionamento continua, a vítima torna-se desumanamente forte e ad-

quire várias características repulsivas e não-naturais. O condicionamento bem-sucedido dura 1 dia por ponto de sucesso. Se a vítima comer carne humana nesse tempo, ele se transforma fisicamente na forma totalmente manifesta do wendigo.

Em sua forma totalmente manifesta, o wendigo ataca com garras (3d de dano por contusão) ou mordendo (3d-1 de dano por corte).

ST 30 [140*]; **DX** 10 [0]; **IQ** 6 [-80]; **HT** 12 [20].

Dano 3d/5d+2; BC 90 kg; PV 30 [0]; Vontade 8 [10]; Per 12 [30]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 9†. 4,5 m; 1.350 kg(MT +3).



Antecedentes Sociais

NT: 0

FC: Culturas indígenas americanas do Canadá e dos Estados Unidos [0]; Culturas europeias do Canadá e dos Estados Unidos [1].

Idiomas: Cree (Materna/Nenhum) [-3].

Vantagens

Adaptação ao Terreno (Neve) [5]; Controle da Mente (Sintomas: +10 ST, Feições Estranhas: Esquálido, Olhos brilhantes, Língua comprida, Cabelo emaranhado, Pele pálida, +105%; Somente Condicionamento, -50%; Somente vítimas de possessão, -30%) [63]; Dentes (Afiados) [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 10) [20]; Destemor 4 [8]; Duro de Matar 2 [4]; Garras (Cegas) [3]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 3 (Reencarnação, -20%; Gatilho: Só se manifesta fisicamente depois que o novo hospedeiro mata outro humano e come sua carne, -12%) [102]; Obstinado [5]; Olfato Discriminatório [15]; Possessão (Apenas na Forma de Espírito Impossível de Matar, -10%; Base Auditiva, -20%; Espiritual, -20%; Requer Preparo, 8 horas, -30%) [20]; Reflexos em Combate [15]; Tolerância à Temperatura 6 (Frio) [6].

Qualidades: Voz Penetrante [1].

Desvantagens

Aparência (Horrenda) [-24]; Bestial [-10]; Gula [-5]; Hábitos Detestáveis (Mata e come seres humanos) [-15]; Incapaz de Falar [-15]; Magro [-5]; Riqueza (Falido) [-25]; Solitário (6) [-10].

Perícias

Briga-12 (DX+2) [4]; Furtividade-14 (DX+4) [16]; Sobrevivência (Florestas)-14 (Per+2) [8].

* -30% pelo Tamanho.

† +1 pelos Reflexos em Combate.

ENXAMES NÃO-NATURAIS

Plantas ou animais podem aparecer em enxames de tamanho não-natural, definidos como *hordas*. Uma horda ocupa vários hexágonos. Ela pode atacar uma pessoa para cada hexágono ocupado; na prática ela conta com Ataques Adicionais. Os Testes de Visão para identificá-la têm um bônus igual ao seu MT. Para determinar o MT, calcule-o com base em seu diâmetro e acrescente 2; uma horda, ou enxame, de um hexágono com diâmetro de 1 metro, tem MT 0 em vez de -2. O MT não afeta jogadas de combate, já que uma horda acerta o ataque automaticamente.

Uma horda é mais difícil de dispersar do que um enxame padrão de um hexágono. Para encontrar a quantidade de certos necessários para dispersar a horda, multiplique o PV do enxame pelo dobro do diâmetro da horda em metros.

Uma mágica ou espírito nocivo pode convocar enxames ou hordas de animais normalmente solitários. Os aventureiros podem encontrar uma horda de doninhas ou corvos, ou mesmo de criaturas míticas como os basiliscos. Enxames e hordas de fantasia também podem consistir em várias espécies agindo juntas, na prática, como se fosse uma espécie de híbrido. O Filme de Alfred Hitchcock *Os Pássaros* retrata esse tipo de comportamento de horda em um cenário moderno.

Os Ratos de Hamelin

Na história do Flautista de Hamelin, enormes enxames de ratos infestam uma cidade, até que ela se torna quase inabitável. A horda de ratos tem as seguintes características:

Diâmetro 275 metros (MT +17). Deslocamento 4. Causa 1d de dano de corte por turno. A armadura protege com seu RD normal. PV 3.300 para dispersar o enxame.

CRIAÇÕES MÁGICAS

Como observado acima, as mágicas poderosas criam muitos tipos de monstros. Gigantes, híbridos e criaturas possuídas às vezes são obra de magos. Várias outras formas de magia baseada em mana podem trazer criaturas únicas e não-naturais à vida.

Alternativamente, o próprio mago pode se transformar em tal criatura. Na lenda nórdica, por exemplo, o dragão Fafnir era originalmente um de três irmãos magicamente talentosos. Ele se transformou em um dragão para guardar um tesouro que os deuses deram em compensação pela morte de seu irmão Otaro, também um metamorfo.

O Golem

-25 pontos

O golem era um homem artificial trazido à vida por um ritual de magia Judaica. Existem muitas lendas Judaicas sobre golens, mas o Rabino Judá ben Loew fez o golem mais conhecido em Praga em 1580. Ajudado por seus dois melhores alunos, ele moldou a argila das margens do Rio Moldava na forma de um homem e colocou o nome secreto de Deus, escrito em um pedaço de pergaminho, na boca de sua criação.

O golem era efetivamente um super-herói, do ponto de vista dos Judeus de Praga. Passava os dias auxiliando o rabino na sinagoga, sob o nome de Joseph, e seis noites por semana saía para patrulhar o gueto, dispersando conspirações contra os Judeus. Finalmente, um grupo de cristãos invadiu o gueto, planejando atacar o golem — mas ele esperou dentro dos portões. O golem tomou o aríete de suas mãos e os atacou com ele, matando vários. Esse fato preocupou o rabino e, ao receber uma promessa de proteção legal para os Judeus, ele removeu o pergaminho da boca do golem pela última vez.

O golem parece um homem ligeiramente grande e desajeitado, com pele acinzentada e sem cabelo ou barba. É muito mais forte do que um homem de sua altura e peso.

ST 15 [50]; DX 11 [20]; IQ 8 [-40]; HT 13 [30].

Dano 1d+1/2d+1; BC 22,5 kg; PV 15 [0]; Vontade 8 [0]; Per 8 [0].

Velocidade Básica 6,00, [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9; Aparar 9 (Briga). 1,75 m; 80 kg(MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 4

FC: Europa Oriental (0).

Idiomas: Hebraico (Materna) [0].

Vantagens

Fleuma [15]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]; Obstinado [5]; Patrono (Rabino Judá ben Loew; 12 ou menos; Intervenção Mínima, -50%) [10]; Status 1 [5]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) [40].

Desvantagens

Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Autômato [-85]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Minoria: Judeu) [-10]; Fragilidade (Não-Natural) [-50]; Incapaz de Aprender [-30]; Inimigos (fanáticos e gangues cristãos; Caçadores; 6 ou menos) [-15]; Reprogramável [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Voz Irritante [-10].

Peculiaridades: Seguidor da lei e ritos Judaicos. [-1]

Traços Inerentes

Não tem nem gasta Pontos de Fadiga; Estéril.

Perícias

Briga-12 (DX+1) [2]; Furtividade-12 (DX+1) [4]; Ritual Religioso (Judaico)-8 (IQ+0) [4].

VÍTIMAS DE MALDIÇÕES

Alguns monstros começam como seres humanos (ou outros seres inteligentes), mas são amaldiçoados. Em muitas lendas, a licantrópia (transformar-se em um lobo ou outro animal perigoso) se origina dessa maneira. A maldição retira a humanidade da pessoa amaldiçoada. As maldições também podem criar fantasmas, mortos-vivos corpóreos e várias outras entidades não-naturais. Pode haver uma maneira de dissipar a maldição, mas muitas vítimas resistem e não estão dispostas a aprender o que a maldição pretendia lhes ensinar.

Lilith

714 pontos

De acordo com a lenda Judaica medieval, Lilith foi o monstro da maldição original. Ela foi a primeira esposa de Adão, feita como ele, da terra; mas ela se recusou a se deitar embaixo dele durante o sexo, dizendo que eram iguais. Ela invocou o nome verdadeiro de Deus e voou do Éden para o Mar Vermelho. Deus enviou três anjos para trazê-la de volta, mas ela se recusou e foi transformada em um demônio da noite. Agora ela voa sobre a Terra, seduzindo homens que dormem sozinhos e infligindo doenças fatais em crianças recém-nascidas.

Lilith tem asas emplumadas em vez de braços. Quando está voando, ela tem uma envergadura de 3 m, mas no chão, ela mantém suas asas dobradas. Ela possui um cabelo de uma cor ruiva brilhante, e suas feições são fortemente marcadas.

Os dois ataques mais comuns de Lilith exigem que ela toque em suas vítimas. Ela pode fazer uso dos ataques sem se tornar visível ou tangível. Os homens que ela abraça experimentam uma sensação de prazer físico. Se eles falharem em um teste contra HT-1, eles gerarão de prazer por 1 minuto por cada ponto na margem de fracasso sem poder fazer nenhuma outra manobra diferente de Fazer Nada. Oferecer uma segunda experiência da sensação de prazer dá a ela um bônus de +3 em qualquer Teste de Influência. Ela também consegue roubar o fôlego dos bebês nos primeiros dias de vida. Se eles falharem em um teste contra HT-1, eles param de respirar por 1 minuto por cada ponto na margem de fracasso (veja *Sufocamento* na pág. MB437).

ST 10 [0]; **DX** 12 [24*]; **IQ** 12 [40]; **HT** 12 [20].

Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 20 [40]; Per 12 [0]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9; Bloqueio 9 (Asas).

1,70 m; 72,5 kg (MT 0; MT 2 em voo).

Antecedentes Sociais

NT:3

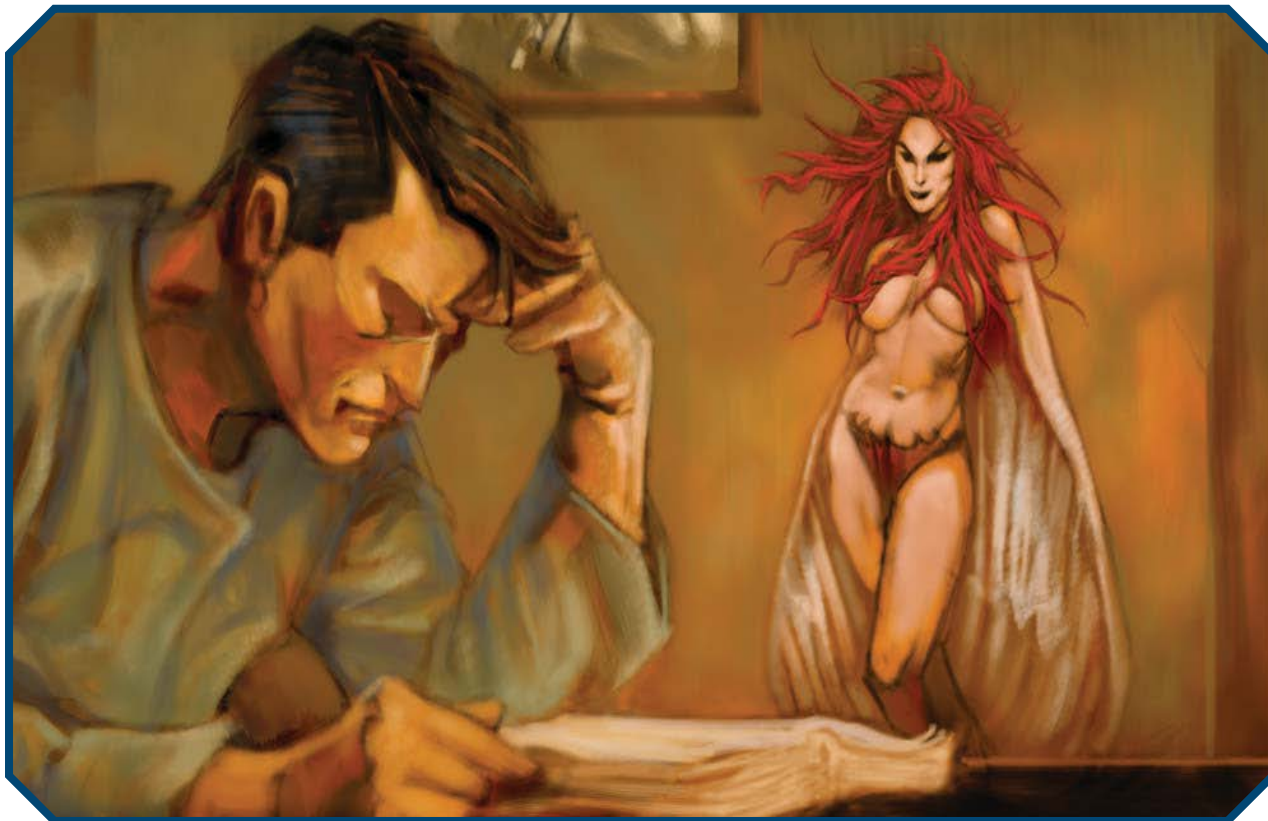
FC: Oriente Próximo [0].

Idiomas: Hebraico (Materna) [0].

Vantagens

Aliados (100 demônios; construído com 25% de seu total de pontos; 12 ou menos; Invocável, +100%) [48]; Aparência (Muito Bonita) [16]; Atribulação 2 (HT-1; Afeta a Matéria, +40%; Baseado em Vontade, +20%; Incapacitação: Êxtase, +100%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Não pode Aparar, -35%; Somente em homens sexualmente maduros -30%; Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [35]; Atribulação 2 (HT-1; Afeta a Matéria, +40%; Incapacitação: Asfixia, +100%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Não pode Aparar, -35%; Somente em bebês muito jovens -50%) [31]; Carisma 4 [20]; Detectar (Desejo Sexual) [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Indomável [15]; Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%) [160]; Invisibilidade (Ativada ou Desativada à Vontade, +10%; Somente quando insustancial, -10%; Somente Matéria, -10%) [36]; Médium [10]; Não Dorme [20]; Patrono (Javé; 6 ou menos; Altamente Acessível, +50%; Habilidades Especiais, +100%; Relutante, -50%) [30]; Ver o Invisível (Espíritos) [15]; Visão no Escuro [25]; Voo (Alado, -25%) [30].

Qualidades: Voz Penetrante. [1]



Desvantagens

Egoísmo (6) [-10]; Fanatismo (Rebelde contra Javé e Adão) [-15]; Hábitos Detestáveis (Rouba o espírito de bebês recém-nascidos) [-15]; Incapaz de Falar (Mudez; Somente quando substancial, -10%) [-23]; Inimigo (Anjos de Javé; Rivals — procuram afastá-la, mas não a ferir; 6 ou menos) [-7]; Luxúria (6) [-30]; Manuseadores Precários [-30]; Reputação -4 (Sedutora e Assassina; Entre os Judeus; 10 ou menos) [-5].

Peculiaridades: Incompetente (Lei); Quer estar no topo. [-2]

Traços Inerentes

Pode usar suas asas para uma manobra de Bloqueio usando a perícia Capa.

Perícias

Acrobacia (Aérea)-12 (DX+0) [4]; Arte Erótica-18 (DX+6) [24]; Capa-12 (DX+0) [2]; Conhecimento Oculto (Conhecimento Demoníaco)-12 (IQ+0) [2]; Dança-18 (DX+6) [24]; Dissimulação-16 (IQ+4) [16]; História (Judaica)-12 (IQ+0) [4]; Lábria-12 (IQ+0) [2]; Magia Ritualística (Magia Espiritual Judaica)-21 (IQ+9) [44]; Ocultismo-12 (IQ+0) [2]; Sex Appeal-16 (HT+4) [16]; Teologia (Judaica)-21 (IQ+9) [40].

* -40% pelos Manuseadores Precários.

DESCENDENTES DOS DEUSES

Em muitas mitologias, os deuses ocasionalmente geram monstros. No mito nórdico, Loki teve três filhos — o lobo Fenrir, a cobra que circunda o mundo Jormungandr e a metade mulher/metade cadáver Hela. Na lenda Grega, vários monstros foram gerados por um ou outra divindade. Esses seres devem ser fisicamente formidáveis e, ou são magicamente talentosos, ou resistentes à magia.

Brontes

670 pontos

Brontes foi um dos ciclopes originais do mito Grego e Romano. Ele e seus irmãos nasceram de Gaia, a deusa da Terra, na época em que ela estava dando à luz aos Titãs. Quando Zeus liderou os deuses Gregos mais jovens em rebelião contra os Titãs, os Ciclopes ficaram ao seu lado e fizeram seus raios, usando sua grande habilidade artesanal (veja *Pedras de Trovão*, pág. 28). Brontes, no geral, parece humano, mas tem um único olho no meio da testa, feições repulsivas e uma constituição atarracada e de pernas arruadas.

Brontes ataca com um rugido ensurdecedor (1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1) que ressoa em um cone de 5 metros de largura em seu alcance máximo. Qualquer um que puder ouvi-lo deve fazer um teste contra HT-5, se estiver distante até 10 metros, ou contra HT-2 se estiver mais longe. Uma vítima que falhar neste teste estará incapaz de ouvir por 1 minuto por cada ponto na margem de fracasso e fica atordoada até que consiga um sucesso em um teste de HT com o mesmo modificador (uma tentativa por segundo). Este ataque custa a Brontes 10 de Fadiga. Normalmente, na sequência do ataque, ele chuta a vítima para causar 5d de dano por contusão.

ST 45 [210**]; **DX** 10 [0]; **IQ** 9 [-20]; **HT** 10 [0].

Dano 5d/7d+1; BC 202,5 kg; PV 45 [0]; Vontade 10 [5]; Per 9 [0]; PF 20 [30]. Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8. 9 metros; 7,5 toneladas (MT +4).

Antecedentes Sociais

NT: 1

FC: Mediterrâneo Oriental [0].

Idiomas: Grego homérico (Materna/Nenhum) [-3].

Vantagens

Aliados (Dois irmãos; construído com base em 100% de seu valor em pontos; 15 ou menos) [30]; Artífice 4 [40]; Atribuição 6 (HT-5; Afeta Insubstantial, +20%; Cone, largura de 5 metros, +100%; Custa 10 Fadiga, -50%; Desvantagem: Surdez, +20%; Base Sensorial: Audição, +150%; Atordoamento, +10%) [210]; Audição Subsônica [5]; Desenvolvedor [25]; Deslocamento Ampliado 1 (Deslocamento Terrestre 10) [20]; Duro de Matar 5 [10]; Investidura de Poder 6 (Gaia) [60]; Obstinado [5]; Patroño (Zeus; 6 ou menos; Habilidades Especiais, +100%) [30]; Reputação (Artífice, Criador dos Raios de Zeus; Todas as Pessoas com Educação Clássica) +4 [10]; RD 2 [10]; Visão Noturna 5 [5].

Qualidades: Voz Penetrante. [1]

Desvantagens

Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Estigma Social (Minoria) [-10]; Hábitos Detestáveis (Grosseiro e brutal) [-10]; Ingênuo [-10]; Irritabilidade (6) [-20]; Zorullo [-15].

Peculiaridades: Pernas Tortas. [-1]

Perícias

Alvenaria-14* (IQ+5) [2]; Armeiro/NT1 (Armas de Projétil)-13*† (IQ+4) [4]; Ataque Inato (Sopro)-9‡ (DX-1) [4]; Briga-11† (DX+1) [4]; Ferreiro/NT1 (Cobre)-13*† (IQ+4) [4]; Filosofia Natural-8 (IQ-1) [2]; Metalurgia/NT1-12 (IQ+3) [16]; Prospeção/NT1-12 (IQ+3) [12]; Teologia-8 (IQ-1) [2].

Mágicas

Encantar-15 [8]; Energizar-15 [4]; Moldar Ar-15 [4]; Moldar Terra-15 [4]; Pujança-15 [4]; Relâmpago-15 [4]. Todas incluem bônus de +6 pela Investidura de Poder.

* +4 por Artífice.

† -1 por ser Zorullo.

‡ -3 por ser Zorullo.

** -40% pelo Tamanho.

Brontes tem dois irmãos, Estéropes e Arges; os três costumam andar juntos. Represente-os como Aliados que aparecem quase o tempo todo, com um resultado de 15 ou menos. Eles são muito parecidos e têm fichas de personagem quase idênticas, exceto que cada um dos irmãos tem um tipo de ataque e uma perícia de ataque diferentes.

Estéropes ataca lançando raios (1/2D 200, Max. 2.000, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1) que infligem 8d de dano por queimadura, causam atordoamento nas vítimas em uma falha num teste de HT-7 e chegam a param seus corações por (20-HT) minutos em caso de uma segunda falha num teste contra HT-7.

O olhar de Arges é um flash de luz ofuscante (1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A, Recuo 1). Seus efeitos são similares aos do rugido de Brontes, exceto que aflige aqueles que o veem em vez de aqueles que o ouvem, e provoca nas vítimas cegueira em vez de surdez.

Cada ataque custa 10 pontos de fadiga.

Estéropes: Ataque de Queimadura 8d (Custa 10 Fadiga, -50%; Alcance Ampliado, x20, +40%; Efeito Colateral: Ataque Cardíaco, +350%; Efeito Colateral: Atordoamento, +50%; Sobretensão, +20%) [204]; Ataque Inato (Feixe)-10 (DX+0) [8].

Arges: Atribuição 6 (HT-5; Afeta Insubstantial, +20%; Cone, largura de 3 metros +80%; Desvantagem: Cegueira, +50%; Base Sensorial: Visão, +150%; Custa 10 Fadiga, -50%) [210]; Ataque Inato (Olhar)-9 (DX-1) [4].

ENTIDADES PRIMORDIAIS

Alguns monstros podem ter sobrevivido a um estágio anterior na história do cosmos. A mitologia Grega tinha gigantes de cem mãos lutando ao lado dos Titãs; a nórdica tinha gigantes do gelo e gigantes do fogo armados contra deuses e homens. As entidades primordiais podem ser simplesmente enormes criaturas semelhantes ao homem ou algum animal, possivelmente com um número incomum de cabeças ou membros. Em um mundo com evolução biológica realista, eles podem se assemelhar a algum tipo de invertebrados. Em um mundo mais mítico, eles podem ser feitos de matéria elementar bruta, não totalmente moldada em uma forma sólida. As entidades primordiais são extremamente poderosas; apenas os maiores heróis poderiam sobreviver a uma batalha com uma.

As entidades primordiais podem ser impossíveis de eliminar permanentemente; o máximo que o herói pode fazer é afastar suas manifestações momentânea. A criatura com a qual o herói luta pode ser a materialização física do monstro em vez de seu verdadeiro eu. A verdadeira entidade pode existir em outro plano, talvez como um espírito.

Tiamat

1.200 pontos

Tiamat não é só *um* ser primordial de antes da alvorada dos tempos; ela é a primeira primordial mencionada em qualquer registro humano. O antigo mito babilônico da criação, *Enuma Elish*, descreveu como o mundo começou como duas grandes divindades — Tiamat, o governante da água salgada, e Apsu, o governante da água doce. Apsu engravidou Tiamat e ela deu à luz deuses mais jovens.

Finalmente, suas batalhas e celebrações fizeram tanto barulho que seus pais ficaram com raiva, e Apsu resolveu matá-los. Tiamat protestou, mas quando os deuses mais jovens atacaram primeiro, ela resolveu vingar seu marido. Marduque, um dos deuses mais jovens, prometeu derrotar Tiamat se os outros deuses fizessem dele seu rei. Eles aceitaram a proposta e, após sua vitória, Marduque cortou o corpo de Tiamat ao meio, fazendo de uma metade, o céu e da outra metade a Terra. Mas a cada ano Tiamat retorna à vida, inundando a terra, e Marduque deve matá-la novamente.

A descrição a seguir é para uma forma menos material de Tiamat, como os aventureiros podem encontrar. Não é uma tentativa de retratar seu tamanho real, quer seria a metade do universo, ou seu espírito indestrutível. Nesta forma, Tiamat tem um corpo horizontal com quatro patas, com garras e duas asas; sua cabeça tem quatro olhos bem separados e uma boca com presas e uma língua bifurcada.

O maior ataque de Tiamat é sua habilidade de convocar as águas para inundar a Terra. A água ocupa um raio de 60 metros ao redor do corpo físico de Tiamat. Qualquer um nesta área deve fazer um teste contra HT-5. Uma falha nesse teste resulta na incapacidade de respirar por 1 minuto por ponto da margem de fracasso (veja *Sufocamento* na pág. MB437). Ela também pode morder causando 36d-1 de dano por corte. Simplesmente olhar para ela exige que o aventureiro faça uma Verificação de Pânico baseado na Vontade-2.

ST 350 [880*†]; **DX** 8 [-24*]; **IQ** 9 [-20]; **HT** 12 [20].

Dano 36d/38d; BC 12.250 kg; PV 350 [0]; Vontade 16 [35]; Per 12 [15]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 5,00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8. 60 m de comprimento; 3.000 toneladas. (MT +9).

Antecedentes Sociais

NT:1

FC: Antigo Oriente Próximo [0].

Idiomas: Acádio (Materna) [0].

Vantagens

Anfíbio [10]; Atribuição 6 (HT-5; Efeito de Área: Raio de 60 metros, +300%; Incapacitação: Asfixia, +100%; Emissão, -20%) [288]; Dentes (Afiação) [1]; Deslocamento Ampliado (Deslocamento Aquático 10) [20]; Escoregadio 5 [10]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 3 (Gatilho: Chuvas da primavera, -15%) [128]; Membrana Nictitante 3 [3]; Ótima Forma (Apenas na água, -30%) [11]; Não Respira (Gueiras, -50%) [10]; RD 6 (Sem Armadura, -40%; Flexível, -20%) [12]; Terror 2 (Sempre Ativo, -20%) [40]; Visão Periférica [15]; Voo (Incapaz de Pairar, -15%; Alado, -25%) [24].

Desvantagens

Estigma Social (Monstro) [-15]; Inimigo (Marduque; Perseguidor; 12 ou menos) [-40]; Quadrúpede [-35]; Sangue Frio [-5]; Voto (Vingar a morte do marido) [-10].

Perícias

Intimidação-19 (Vontade+3) [12].

* -40% pelos Manuseadores Precários.
† -40% pelo Tamanho.

A Coisa não pode ser descrita — não há linguagem para abismos tão imemorais de pavor e demência... Uma montanha caminhando ou se arrastando.

— PV Lovecraft,

“O Chamado de Cthulhu”

RAÇAS E CULTURAS

Muitos mundos de fantasia têm várias raças sapientes. Muitas vezes se parecem com seres humanos, tirando o fato de serem maiores ou menores, ou terem características ou coloração incomuns. A principal diferença geralmente é a localização de suas casas. Mas as raças de fantasia também podem ser muito mais exóticas.

As raças de histórias de fantasia geralmente têm culturas estranhas, bem como formas estranhas. Enquanto um aventureiro tradicional pode encontrar costumes estranhos na África ou no Ártico, um herói de fantasia frequentemente os encontrará entre os elfos

ou anões. As culturas humanas em um mundo de fantasia podem variar menos do que no mundo real. As raças não-humanas podem ter apenas uma cultura por raça. No gênero de fantasia, as culturas de raças comumente retratadas geralmente seguem padrões familiares: elfos são nobres e amam o meio ambiente, anões são mineiros e metalúrgicos organizados em clãs, orcs são guerreiros selvagens e assim por diante.

As raças de fantasia podem ter culturas mais variadas. Dois grupos de elfos podem ser tão diferentes quanto árabes beduínos e aborígenes australia-

nos, ou cavaleiros ingleses e samurais japoneses. (A história em quadrinhos de fantasia *Elfquest* explorou esse tema, com várias culturas élficas diferentes.) As culturas raciais alternativas surpreenderão os jogadores que pensam que já sabem tudo sobre raças fantásticas.

As lendas das culturas humanas fora da Europa e dos Estados Unidos fornecem uma fonte para os MJs em busca de variedade. Talvez os seres que eles descrevem, que soam como variantes estranhas de dragões ou fadas ou vampiros, realmente sejam dragões ou fadas ou vampiros, mas com culturas próprias diferentes.

Costumes Exóticos

Costumes humanos exóticos geralmente fornecem as melhores fontes para costumes não-humanos exóticos. Os humanos são tão inventivos que muitas culturas reais descritas por antropólogos parecerão costumes de histórias de fantasia se o MJ os chamar de goblins ou pequeninos. Aqui estão alguns exemplos de tais costumes:

Dois-espíritos

Este sistema trata o gênero cultural como separado do sexo biológico. Quando um menino atinge a puberdade, ele pode optar por se tornar um homem ou uma mulher e fazer um trabalho masculino ou feminino. Um menino sem talento para a caça ou a guerra geralmente escolhe o trabalho das mulheres. Alguns antropólogos relataram que homens influentes procuraram dois-espíritos como segundas esposas. Algumas culturas têm a opção correspondente para meninas, e uma cultura de fantasia certamente poderia. Em culturas que praticam o xamanismo (veja abaixo), os dois-espíritos costumam se tornar xamãs.



Canibalismo e Antropofagia

Antropofagia é o ato de comer humanos; *canibalismo* é comer a própria espécie. Em um mundo com mais de uma raça sapiente, essa distinção é importante. Comer humanos transforma a raça em uma ameaça. Comer sua própria espécie os torna perturbadores ou horripilantes. Uma raça em que qualquer um pudesse comer qualquer um seria anárquica; a maioria das raças cerca o canibalismo com restrições legais ou cerimoniais.

O canibalismo cerimonial pode expressar amor ou ódio pela pessoa comida. Os rituais fúnebres de algumas sociedades incluem compartilhar a carne do cadáver com amigos e familiares. Uma extensão é a *teofagia*, comer ritualmente a carne ou beber o sangue de uma divindade. Outras sociedades matam e comem seus inimigos como uma celebração da vitória. Caçar cabeças, um outro costume relacionado, produz troféus duradouros. Ecoa em lendas e fantasias, que trazem muitas histórias de cabeças preservadas magicamente.

Um império do mal onde a antropofagia é um costume comum pode aparecer na alta fantasia, como uma personificação do mal mítico. Na baixa fantasia minimamente realista, é difícil torná-lo plausível. Os humanos levam muito tempo para chegar à fase adulta para serem criados como rebanho, e são muito inteligentes para serem uma caça segura para os caçadores. Um império militar pode caçar vizinhos mal armados, pelo menos até exterminá-los. Em um cenário de fantasia sombria, esse império pode atuar como a principal ameaça, com heróis vindos de tribos cujos membros foram devorados por guerreiros imperiais.

Contagem de Golpes

Pequenas sociedades com forças armadas organizadas costumam abordar guerras com “contagem de golpes”. Usado por algumas culturas indígenas das planícies, o guerreiro ganha mais honra ao se aproximar de um inimigo, atacá-lo com uma arma cerimonial e escapar vivo do que matá-lo.

Matrilinearidade

Matrilinearidade é o sistema alternativo de parentesco mais conhecido. Os filhos traçam sua descendência por meio da mãe, e não por meio do pai, cuja identidade pode não ser muito importante. O casamento é informal; os homens podem viver com suas irmãs e apenas visitar suas amigas. Nas culturas matrilineares do mundo real, um homem ainda exerce autoridade e a passa para o filho da filha de sua mãe. Em um matriarcado de fantasia (veja *Matriarcado*, pág. 70), as mulheres podem exercer a autoridade diretamente, e o casamento pode nem existir.

Potlatch

Potlatch é um sistema de economia de oferta. Chefes ou outros líderes influentes estocam alimentos, itens artesanais e outros bens, em grande parte feitos por seus seguidores, e então realizam grandes banquetes onde oferecem como doação, tanto para membros de sua própria comunidade quanto para líderes de outras comunidades. Isso mantém a reputação do chefe para que ele possa coletar mais bens e fazer tudo novamente. O Potlatch é típico de economias moderadamente complexas que obtêm alimentos de várias fontes e têm um meio de armazenar alimentos e outros bens.

Reciprocidade

A reciprocidade é outro sistema de economia de oferta. Qualquer pessoa que consiga um ativo importante, como um grande abate ou captura, compartilha com todos na comunidade. As pessoas que não o fazem são ridicularizadas e podem ser expulsas. Pequenas sociedades sem produção especializada de alimentos frequentemente praticam a reciprocidade, especialmente sociedades de caça, onde isso garante que os caçadores malsucedidos não passem fome.

Os jogadores frequentemente terão dificuldade em interpretar um personagem de uma cultura desconhecida, especialmente uma cultura que o MJ criou. Uma campanha deve incluir algumas culturas que os jogadores já conhecem ou podem facilmente descobrir. As raças que podem se tornar PdJs devem ter pelo menos uma cultura familiar. Os jogadores podem aprender sobre as culturas menos familiares enquanto exploram o mundo.

Raças

Os seres sapientes na fantasia se enquadram em vários tipos mais amplos. A principal diferença entre os tipos é sua semelhança com os humanos, na aparência e no comportamento. Cada tipo tem seus próprios usos típicos em uma campanha. Modelos para várias raças de cada tipo estão no Capítulo 6 (pág. 104).

Pessoas

Muitas raças de fantasia são humanos ligeiramente exóticos. Isso reflete parcialmente os preconceitos humanos e os limites da imaginação humana. Mas o corpo humano tem vantagens. Mobilidade razoável em várias formas, boa manipulação, uma combinação útil de sentidos à distância e a capacidade de se comunicar à distância, tudo isso atende às necessidades de um ser sapiente. Em um mundo com importantes forças sobrenaturais, a forma humana pode ser um arquétipo que muitas raças se aproximam em algum grau.

Os MJs costumam separar na fantasia as raças humanoides dos humanos, colocando seus lares em locais diferentes. Os humanos se dão melhor nas planícies, como pastores, ou em áreas menores de terreno aberto, como fazendeiros. As florestas costumam ter outros povos, como elfos, vivendo nelas. Cortar uma árvore pode ser arriscado se os povos da floresta se opuserem. Raças subterrâneas são ainda mais comuns: orcos ou trolls em cavernas, anões ou gnomos em minas e pequeninos (e seu protótipo, o hobbit de J.R.R. Tolkien) em tocas.

Raças mais baixas ou mais altas são muito comuns na fantasia: pequeninos e anões de um lado, trolls e gigantes do outro. As raças de fantasia costumam ter uma constituição comparativamente esguia ou atarracada. Pequenas características exóticas são uma maneira fácil de fazer uma raça parecer não-humana — orelhas pontudas eram uma escolha comum muito antes de *Jornada nas Estrelas*. Algumas raças têm diferenças maiores, como terceiros olhos, braços extras ou corpos hermafroditas.

Interfertilidade

Em muitos romances de fantasia, raças diferentes podem cruzar entre si, embora raramente o façam. Isso contradiz o conceito biológico de espécie. Por outro lado, estamos falando de fantasia! Mágicas, encantamentos ou poções podem permitir a fertilidade entre espécies diferentes, ou pode simplesmente ser possível que dois seres humanoides se reproduzam — exatamente como em cenários de ficção científica de Barsoom a Vulcan.

Dependendo do gênero, os filhos do cruzamento têm papéis naturais diferentes. Na baixa fantasia, eles podem enfrentar preconceitos e ter que superá-los, tornando-os veículos de histórias sobre racismo. Na fantasia leve, a ancestralidade não-humana é principalmente uma justificativa para uma excentricidade pessoal. Na alta fantasia, os maiores reis, heróis e magos vêm dessas origens, que ajudam a elevá-los acima da humanidade comum. Na fantasia sombria, os mestiços costumam ser marcados e provavelmente encontrarão destinos cruéis. Para uma variação mais otimista, deixe o mestiço lutar heroicamente para superar sua própria natureza contaminada e preservar a humanidade das forças de seus ancestrais sombrios. O Merlin gerado pelo demônio, usando seus poderes para estabelecer a Távola Redonda, se encaixa nesse padrão.

As diferenças comportamentais também podem diferenciar as pessoas. Algumas raças, como elfos e anões, têm vida relativamente longa (ou são até mesmo imortais) e se reproduzem lentamente. A maioria dos cenários os retrata como “do bem”. Eles podem ser ferozes na defesa de seu território, mas geralmente não pretendem tomar as terras de ninguém. Outras raças, como orcs, se reproduzem muito mais rápido e levam vidas curtas e violentas. A maioria dos cenários os retrata como “do mal”, buscando atacar, conquistar, escravizar ou mesmo comer seus vizinhos. Algumas raças atacam a humanidade furtivamente em vez de violência aberta. Carniçais, que se escondem entre os humanos e comem seus mortos, são um exemplo.

Essas raças desempenham um papel na fantasia semelhante ao papel de tribos exóticas e civilizações estrangeiras na ficção histórica e de aventura. Personagens humanos podem visitá-los ou até mesmo viver entre eles. Em alguns cenários, eles podem viver entre humanos. Em outros, eles servem como ameaças para viajantes e aventureiros. As raças humanoides, especialmente as de longa vida, podem preservar tradições antigas ou ter suas próprias formas de magia. Membros dessas raças podem facilmente se juntar a um grupo de aventureiros. O Capítulo 6 fornece modelos raciais para anões (pág. 105), carniçais (pág. 105), elfos (pág. 107), orcs (pág. 110), pequeninos (pág. 110) e trolls (pág. 111).

Bestiais

Muitas raças de fantasia são baseadas em animais — via de regra, mamíferos, pássaros ou répteis, tipos de animais com os quais os humanos acham mais fácil se relacionar. As raças bestiais têm corpos de animais, ou corpos com características de animais. Eles vêm em vários estilos diferentes.

Algumas delas têm corpos em forma de humanos, mas são cobertas por pelos ou têm características superficiais semelhantes às de animais. Este estilo, popular entre os artistas, inspirou histórias em quadrinhos antropomórficas como *Usagi Yojimbo* e *Xanadu* (e o jogo de fantasia antropomórfica **Lace and Steel**). Alguns mundos de fantasia têm “homens selvagens” peludos e com forma humana, como o *yeti* (ou abominável homem das neves) da lenda tibetana.

Alguns têm corpos em forma de animais reais, mas se comportam como humanos. Isso pode incluir andar sobre as patas traseiras e usar as patas como mãos, como os ratos falantes da série *Nárnia* de C.S. Lewis. Outros se movem e agem como animais, mas falam e cooperam (veja *O Rei das Animais* e *o Parlamento das Galinhas*, pág. 47). Um exemplo clássico é a raça “cavalar”, Houyhnhnms, em *As Viagens de Gulliver* de Jonathan Swift.

Em muitas lendas, animais de certas espécies podem mudar para a forma humana ou quase humana. A mitologia japonesa tem muitas dessas criaturas, chamadas *Hengeyokai*; o mais conhecido é o *kitsuneou*, a raposa mágica. O folclore britânico fala dos *selkies*, uma raça de fadas com forma natural de focas, mas que pode se tornar humana removendo suas peles.

Outros animais são híbridos humano/animal. Alguns híbridos simplesmente substituem uma parte do corpo humano por uma parte do corpo animal, como uma sereia substitui as pernas humanas pela cauda de um peixe. Outros têm seções extras do corpo. Frequentemente, eles acabam com seis membros, em vez dos quatro padrão para vertebrados. Uma configuração comum é um ser humano com um par de asas. Outro é um corpo quadrúpede com um torso humano substituindo a cabeça e o pescoço do quadrúpede, como o centauro. Os híbridos animal/animal às vezes também aparecem na fantasia como raças inteligentes.

As raças bestiais geralmente agem como os animais em que se baseiam. Aquelas baseadas em animais domesticados podem viver com humanos e aparecer como amigos ou servos leais. Aquelas baseadas em animais selvagens podem viver no ermo, com não mais do que algumas ferramentas simples. Dependendo do cenário, elas podem ser predadores perigosos, bárbaros rebeldes ou personificações de belezas naturais e maravilhas.

O Capítulo 6 fornece modelos raciais para centauros (pág. 107) e selkies (pág. 111).

WUGS

Outras raças de fantasia se desenvolvem a partir de espécies animais desconhecidas e perturbadoras. Os antropólogos cunharam a palavra “wug” para essas criaturas (das palavras inglesas “worm” e “bug”: verme e inseto, respectivamente). Este livro usa essa palavra para raças inteligentes com corpos estranhos e comportamento igualmente estranho. Incluir essas raças em um mundo de fantasia geralmente faz com que pareça estranho ou assustador.

A maioria dos wugs são invertebrados de vários tipos. Alguns são versões mais inteligentes (e frequentemente maiores) de espécies reais. Outros combinam partes do corpo de duas ou mais espécies de invertebrados. Raças que adicionam características de invertebrados ao corpo humano, como muitas das raças na *Estação Perdido* e *A cica-triz*, de China Miéville, também costumam ser considerados wugs, embora pequenos duendes com asas de inseto pareçam bonitinhos em vez de assustadores e possam ser classificados como pessoas.

Mesmo que as cobras sejam vertebrados intimamente relacionados aos lagartos, muitas pessoas as consideram repulsivas ou alienígenas. As raças serpentinhas são muito comuns na fantasia

e na mitologia; quase toda cultura humana tem lendas sobre criaturas que lembram dragões. Um nome tradicional para dragões é “vermes” (ou “ancidões”, na literatura de fantasia recente), classificando-os junto com muitas espécies de invertebrados.

Os wugs geralmente não são retratados como próximos da natureza (talvez porque seus modelos invertebrados não pareçam naturais para muitas pessoas) ou como bárbaros. Muitas vezes são altamente civilizados, mas com costumes exóticos e incompreensíveis. Raças baseadas em insetos sociais como formigas, abelhas e cupins podem ser comunistas, militaristas ou ambos. Outras raças podem ser solitárias, como os dragões costumam ser, ou viver escondidas em florestas profundas, no subterrâneo ou no mar.

O Capítulo 6 fornece modelos raciais para três tipos de wugs: dragões (pág. 107), mirmidões (pág. 109) e peixes-diabo (pág. 110).

As raças bestiais geralmente agem como os animais em que se baseiam. Aquelas baseadas em animais domesticados podem viver com humanos e aparecer como amigos ou servos leais. Aquelas baseadas em animais selvagens podem viver no ermo, com não mais do que algumas ferramentas simples.

Os Amaldiçoados

Em alguns cenários de fantasia, os humanos (ou membros de outras raças) podem ser vítimas de uma maldição que transmitem a outras pessoas. **GURPS** representa isso como Dominação ou Ataque Infeccioso. Parte da alteração é o desejo de transmitir o contágio — geralmente mordendo.

Pessoas com tais atribuições não são exatamente uma raça no sentido usual. Mas passar sua maldição para os outros é análogo à reprodução, e pode ser cercado por paixões semelhantes, como em muitas versões dos mitos vampíricos. O estado transformado do amaldiçoado pode ser representado como uma lente ou metacaracterística que é adicionada à ficha de personagem de cada nova vítima. Em alguns relatos,

esses malditos têm uma sociedade própria, vivendo fora ou escondidos dentro da sociedade humana, de forma que eles são uma cultura ou subcultura, assim como uma raça.

Tanto os vampiros quanto os lobisomens frequentemente passam a existir por meio desse tipo de infecção. No gênero fantasia e horror, é raro alguém se tornar um vampiro de outra forma. Os lobisomens têm origens mais variadas (veja *Licantropias Alternativas*, na página seguinte).

Do ponto de vista dos personagens humanos, essas maldições transmissíveis são uma ameaça particularmente sombria. Qualquer um que luta contra o maldito corre o risco de se tornar um ou de ver seus amigos serem infectados e ter que matá-los. Se a condição for disfarçável, todos podem estar sob suspeita. A suspeita pode se tornar perigosa, à medida que assassinos de monstros obcecados torturam e matam qualquer pessoa que não seja confiável. Para uma paranoia ainda pior, a vítima

de uma maldição (geralmente licantropia em vez de vampirismo) pode nem perceber o que aconteceu com ele, ou se lembrar o que fez na noite anterior.

Do ponto de vista do amaldiçoado, a história pode ser completamente diferente. Eles podem ter uma cultura separada, constantemente ameaçada pelos humanos ao seu redor. Por mais sobre-humanos que sejam seus membros, um número maior sempre pode superá-los. Sua maldição os torna extraordinários, mas também os separa da humanidade e até de suas próprias vidas passadas. Esse tema geralmente é de horror, mas poderia muito bem ser fantasia sombria.

O Capítulo 6 fornece modelos raciais para lobisomens (pág. 109) e vampiros (pág. 111).

Licantropias Alternativas

Parafraseando Shakespeare, alguns nascem licantropos, alguns alcançam a licantropia e alguns têm a licantropia imposta a eles. A licantropia pode existir de maneiras diferentes da conhecida mordida infecciosa.

Licantropia Hereditária

Em algumas lendas, as crianças herdam a licantropia de seus pais. Essa ideia, comum em livros, filmes e jogos recentes, pode refletir a influência de teorias genéticas. Mas as crenças populares mais antigas incluem parentes que mudam de forma, como os Benandanti europeus medievais.

O traço hereditário não precisa ser uma licantropia completa. Pode ser simplesmente um talento para mudar de forma. A mudança real seria então adquirida (geralmente deliberadamente). Variações a isso podem incluir uma sintonia com uma espécie animal, o que pode ser encarado com uma predisposição a assumir essa forma se eles se tornarem metamorfos, ou uma tendência a mudar de forma *sem* uma forma preconcebida, sendo a forma sendo determinada na primeira metamorfose. Mais informações sobre a primeira característica pode ser encontrada em *Espíritos de Plantas e de Animais* (pág. 49); a segunda pode ser representado por Forma Alternativa com as limitações Apenas Inconsciente, Incontrolável e talvez Gatilho.



Alguns licantropos são espécies distintas, capazes de procriar apenas uns com os outros. Uma de suas formas pode imitar a humanidade, mas não é verdadeiramente humana, assim como sua outra forma não é verdadeiramente animal. Outros licantropos têm fertilidade cruzada com uma das espécies de sua forma básica; eles podem ser uma subespécie ou ter um talento hereditário. Eles podem até ter fertilidade cruzada com as duas espécies, embora seja necessário algum engenho para explicar isso cientificamente! Por outro lado, na fantasia, a herança não precisa ser genética. Uma maldição, dom ou chamado sobrenatural pode passar para as gerações futuras.

A fertilidade cruzada pode ser apenas parcialmente restrita. No livro *Cat People*, por exemplo, as relações sexuais com seres humanos comuns desencadeiam a mudança para a forma de gato, mas as relações sexuais com outras pessoas-gato não. No jogo *Lobisomem: O Apocalipse*, filhos de dois metamorfos sempre sofrem de má

formações, que seriam evitadas pelo acasalamento com humanos normais ou animais normais.

A esterilidade completa ou o risco de defeitos congênitos, um dos dois será uma Característica física da forma a qual se aplica. Licantropos que são férteis com apenas uma de suas duas formas têm essa forma como sua forma básica. Licantropos que podem cruzar com ambas as espécies, ou nenhuma, podem ter qualquer forma como forma básica.

Licantropia Adquirida Deliberadamente

Mudar para uma forma diferente não é algo que as pessoas possam simplesmente aprender! No entanto, alguns cenários de fantasia oferecem a oportunidade de adquirir voluntariamente a habilidade de se transformar em uma criatura de uma espécie diferente.

Uma opção é aprender uma mágica. Isso geralmente não é considerado licantropia, mas aldeões desconfiados podem não estabelecer distinções tão cuidadosas.

Um objeto mágico também pode causar mudança de forma. Um mago ou encantador pode criar tal objeto por meio de métodos padrão de encantamento; para já começar com tal objeto, compre-o como Equipamento Característico (pág. 130). Por outro lado, um mortal pode adquirir um objeto, como uma pele de lobo encantada, ou aprender a fazer um. Compre a Forma Alternativa com as limitações de equipamentos adequadas (veja *Virapeles*, pág. 209).

Um alquimista pode desenvolver uma poção de mudança de forma. O acesso a tal poção exige a perícia Alquimia além de Equipamento Característico, ou então um Antecedente Incomum, como “tem um amigo alquimista”.

Um xamã capaz de viajar para fora do corpo (veja *Insubstantialidade*, pág. 130) pode ser capaz de assumir a forma animal em seu corpo astral. Compre Metamorfose com Apenas Quando Insubstancial (pág. 131). Normalmente, essa será apenas a imagem de um animal. Mas se o xamã também possui Afeta a Matéria, sua forma licantrópica projetada pode infligir ferimentos aos seres materiais, mas não é afetada por seus ataques — como os lobisomens de muitas lendas. Este é um conjunto caro de habilidades, e deve ser!

Licantropia Adquirida Acidentalmente

Licantropia e outras formas de metamorfose são frequentemente maldições. A versão comum “mordida por um lobisomem” é uma maldição, com a natureza especial de ser transmissível. A licantropia hereditária também pode ser uma maldição, condenando uma família inteira pela transgressão de um membro. Maldições que afetam apenas uma pessoa também são possíveis. Um mago pode transformar seus inimigos em criaturas bestiais, ou uma divindade pode fazer isso com aqueles que profanam seus altares. Agir como um animal — por exemplo, por canibalismo — é uma forma de se tornar amaldiçoado; comer a carne do animal totêmico é outra.

Os mortos-vivos também podem assumir a forma de animais. Alguns vampiros se transformam em morcegos ou lobos, por exemplo.

Espíritos

Alguns espíritos podem se reproduzir e, portanto, são literalmente membros de raças. Outros espíritos não se reproduzem, mas se dividem naturalmente em “raças” com base na semelhança entre si e na diferença para outros espíritos. Os modelos raciais podem descrever os dois grupos. Para saber mais sobre os tipos de espíritos e seus papéis na campanha, consulte *Seres Mágicos* (pág. 29). O Capítulo 6 fornece modelos raciais para gênios (pág. 107), fadas (pág. 108) eimps (pág. 108). O Capítulo 9 adiciona modelos para larvas (pág. 213) e ninfas (pág. 213).

CULTURAS

Aqui estão alguns exemplos para o MJ que está criando variações de culturas raciais. Eles são úteis em qualquer campanha de fantasia apropriada ou tomados como inspiração para a criação de outras culturas.

Os Rapazes de Davy Jones

Selkies são nativos das Ilhas Britânicas; mas quando os britânicos foram para o alto mar, os selkies foram junto. Muitos vinham das regiões mais pobres da Grã-Bretanha, de onde os rapazes costumavam sair em busca de fortuna. Um “homem” nascido do mar poderia achar a vida a bordo atraente, especialmente se levasse sua pele como um seguro contra afogamento. Os selkies desenvolveram uma fraternidade não oficial de ajuda mútua. Se seus companheiros mortais os tratassem bem, eles poderiam ajudá-los em troca, mesmo que isso colocasse seu segredo em risco. Circulavam histórias de marinheiros que se afogavam e eram salvos por uma foca mantendo-os na superfície — embora fosse raro um selkie sair e admitir sua verdadeira natureza. Para manter o segredo, eles desenvolveram frases em código, incluindo seus próprios nomes: Rapazes de Davy Jones.

Os primeiros selkies navegaram nos navios de Elizabeth. No reinado de Victoria, o costume estava em decadência, à medida que os navios de madeira deram lugar a navios de ferro.

Os Bons Pastores

Dragões e humanos geralmente têm um relacionamento hostil. Aos olhos do dragão, o humano é um animal de caça, com o hábito útil de coletar pedras e metais preciosos. Mas os dragões que vivem perto de pastagens geralmente acham mais conveniente comer os rebanhos ou manadas do que os pastores. Cada pastor tem muitas ovelhas, e as ovelhas não revidam.

Seres Únicos

Alguns personagens de fantasia não são membros de nenhuma raça, mas seres únicos. Muitos desses seres aparecem nos romances de Oz — por exemplo, o Espantalho e o Homem de Lata. (O Leão Covarde é um animal, em um mundo onde os animais podem falar, conforme discutido na pág. 47.)

Para criar um personagem único, obtenha uma descrição do conceito do personagem do jogador. Desenhe um modelo racial que reflita o tamanho, a forma e a natureza do ser. Calcule um custo em pontos para este modelo e decida se ele é adequado para jogar. Se for, deixe o jogador construir o personagem, com o custo em pontos tratado como uma vantagem ou desvantagem, assim como para um personagem pertencente a uma raça real.

Séculos atrás, um dragão encontrou uma alternativa para roubar ovelhas: fazer um tratado com um bando de pastores humanos. Os humanos deram uma parte de seu rebanho ao dragão, que concordou em “manter o cheiro de carne assada e incenso dentro de suas narinas”. O dragão usou seu voo e visão aguçada para explorar a terra à frente deles e seu sopro de fogo para destruir seus inimigos (e como um farol quando eles viajavam à noite). Na verdade, os humanos agiam como os cães pastores do dragão. Ambos os lados prosperaram com o acordo, e o dragão produziu muitos descendentes que fizeram acordos semelhantes com outras tribos. Cada dragão guarda seus humanos em particular com muito cuidado, como dragões em outros lugares guardam seus campos de caça.

Os dragões desta cultura em particular não são bestiais.

Os Quebradores de Lâmpadas

As lendas falam da Cidade de Bronze construída pelos gênios no deserto mais remoto. Mas as lendas pouco dizem sobre a razão de escolherem esse local. Construída como um refúgio e fortaleza, a Cidade de Bronze mantém seus habitantes seguros e livres. Salomão, o Sábio, aprendeu a invocar o Santo Nome e subjugar os gênios ao seu serviço; depois de sua morte, suas amarras permaneceram em vigor e magos menores seguiram seu exemplo. Apesar de todo o seu poder e orgulho, muitos gênios tornaram-se escravos de humanos simplórios.

Um gênio aprisionado enganou seu mestre humano para dar-lhe um momento de liberdade — e então destruiu o sigilo mágico que a prendia, e fugiu. Vivendo escondida entre os

humanos, ela descobriu outros gênios planejou suas libertações também. No fim das contas eles se separaram, construindo uma cidade nas terras quentes e secas que se adequavam às suas naturezas impetuosas e usando magia potente para suprir suas necessidades. Agora, apenas alguns agentes escolhidos caminham entre os homens, procurando por mais de sua espécie, carregando a imagem de uma lâmpada quebrada.

O Povo do Pântano

Os pequeninos geralmente são habitantes estritamente terrestres, mas alguns vivem em clareiras às margens de rios ou até mesmo em barcos. O Povo do Pântano são toda uma cultura que vive perto da água, nos riachos e lagoas sinuosas de um país tropical. O clima e o solo não combinam com o trigo ou a cevada; em vez disso, eles cultivam várias variedades de arroz. A maior parte de sua culinária e cerveja incluem arroz. Sua bebida favorita é muito parecida com o saquê.

Povos assim vivem em grandes aldeias. Eles constroem acima do solo, sobre plataformas de madeira que funcionam como jangadas desajeitadas, porque é quase impossível manter um buraco seco; apenas os ricos podem pagar para perfurar nas poucas colinas baixas. O trabalho abundante permite que construam sistemas de drenagem complexos para remover o excesso de água. Esses sistemas também fornecem uma de suas melhores defesas. Quando desesperados, eles podem abrir as comportas e afogar seus inimigos. O Povo do Pântano também constrói chatas (embarcação de pequeno calado e fundo chato) que cruzam a água. Alguns integrantes fazem viagens surpreendentemente longas, para comércio ou simples curiosidade.

Atualmente, os mercenários de um império humano estão invadindo suas terras. Os agressores descobriram que o Povo do Pântano lutadores natos quando precisam resistir. As duras represálias varreram várias aldeias inteiras, mas isso também convenceu o Povo do Pântano de que a situação é desesperadora o suficiente para uma guerra de enches, e duas companhias humanas morreram afogadas a caminho para mais um ataque a aldeias. Ainda não se sabe se o império se cansará do alto custo da conquista dos pântanos.

A Montanha Obsidiana

A Montanha Obsidiana fica nas fronteiras de um império militar humano em expansão. Na falta da metalurgia, o império equipa seus soldados com espadas de madeira com gume de obsidiana e flechas com ponta de obsidiana. Uma colônia de anões fornece a obsidiana, cavando um túnel nas profundezas da montanha — cerca de 500 deles, incluindo 200 adultos masculinos. Dois em cada três anões são homens; eles geralmente praticam o casamento poliândrico, com dois ou três irmãos compartilhando uma esposa. Cada família tem seu próprio complexo de poços e túneis, e o guarda ferozmente contra outras famílias, mas as famílias também fornecem soldados para a milícia comunitária. Isso reduz o tempo de trabalho dos filhos solteiros e prejudica suas chances de se casarem. Eles não precisam da milícia ultimamente, mas todos os anões conhecem a história de uma invasão humana três séculos atrás.

Recentemente, um novo costume se espalhou entre os anões mais pobres: dois filhos solteiros se adotam ritualmente como irmãos. Isso torna mais fácil para eles poderem arcar com um casamento e filhos, ameaçando desestabilizar o sistema hierárquico dentro da comunidade. Além disso, embora os irmãos mais velhos tradicionalmente reivindicuem as esposas em primeiro lugar, os irmãos adotivos normalmente fazem acordos iguais — e têm mais disputas familiares por causa deles. Apesar desses problemas, dois dos sete legisladores anões apoiam o novo costume.

Paraíso

Uma característica élfica clássica é a preocupação com a beleza dos ambientes naturais e com os seres vivos. Muitos elfos têm uma simpatia natural por plantas ou animais, ou uma habilidade superior em trabalhar com eles. Os elfos do Paraíso construíram uma civilização extraordinariamente elevada nesse aspecto.

Os elfos preferem naturalmente viver em florestas. O Paraíso é um arquipélago tropical coberto por uma floresta tropical. Seus habitantes élficos inicialmente usaram suas habilidades extraordinárias para moldar o crescimento, a reprodução e o comportamento das outras espécies, tornando a floresta produtiva sem a necessidade da agricultura. Com séculos de experiência no manejo reprodutivo, eles descobriram as leis da hereditariedade e as usaram para melhorar plantas e animais. Elfos com dons empáticos aprenderam a compreender outras espécies e a despertá-las para um grau de sapiência. O Paraíso agora tem muitas espécies com IQ 6 ou superior, desde papagaios e macacos até árvores. Os elfos também direcionaram seus conhecimentos para melhorar sua própria raça, preservando e aprimorando dons específicos em certas casas e linhagens, embora este seja um projeto lento, dada a baixa natalidade e a maturidade tardia de sua espécie.

Para outras raças sapientes, eles são, em geral, simpáticos também, desde que essas raças não prejudiquem o meio ambiente natural ou esgotem seus recursos. Tal comportamento os irrita e, se afeta as florestas que estão sob seus cuidados, os encoraja a uma rápida resposta. Frequentemente, tratam raças que se comportam melhor como as espécies que ajudaram a evoluir, querendo guiá-las e treiná-las e até mesmo manejar sua reprodução para o melhoramento genético. Elfos individuais podem formar laços extraordinariamente estreitos com membros de outras raças que aceitam essa orientação.

O Paraíso é um exemplo de um caminho tecnológico alternativo (veja *Tecnologia Magicamente Aprimorada*, pág. 65, e *Níveis Tecnológicos Divergentes* na pág. MB513). Seu Nível Tecnológico efetivo é NT (1+7).

Os Patrícios

A lenda Romana diz que o fundador de Roma, Rômulo, e seu irmão gêmeo Remo foram amamentados por uma loba quando crianças, depois que sua mãe os abandonou. Não foi isso que realmente aconteceu. Em vez disso, quando jovens, os irmãos entraram em exílio político no ermo e foram atacados por um lobisomem, que acabaram por matar. Quando a maldição os afetou, eles restringiram a impulsividade um do outro e usaram suas habilidades licantrópicas no banditismo e na guerra. Quando a ambição de Rômulo de fundar uma cidade o levou a propor o recrutamento de mais lobisomens, Remo se opôs e foi morto pelo irmão. Rômulo e seu bando concordaram em manter a licantrópia

em segredo, e assim ela permaneceu por séculos, sob o controle de um obscuro sacerdote que infectou jovens patrícios selecionados com licantrópia e os treinou em seus poderes.

Os Orcs Vermelhos

A maioria dos orcs vive em bandos tribais com tecnologia limitada; eles preferem lutar a trabalhar e têm horizontes de tempo curtos, refletindo sua expectativa de vida limitada. No entanto, os Orcs Vermelhos são uma exceção a essa regra. Um grande império escravista, seus bandos de invasão atacam regularmente seus vizinhos. Os escravos cavam túneis, extraem minérios e carvão ou, ultimamente, trabalham em fundições e fábricas. Alguns orcs se mostraram inesperadamente inventivos, especialmente em tecnologias militares, e os Orcs Vermelhos estão firmes no NT4 e fazendo experiências com o NT5, o que aumenta sua eficácia militar. Praticamente todos os Orcs Vermelhos possuem armas e armaduras de metal, e um número cada vez maior carrega mosquetes.

A sociedade dos Orcs Vermelhos é extremamente estratificada. Hierarquia Militar se traduz diretamente em Status, mas as promoções geralmente são informais; matar um superior em um duelo é comum. A Hierarquia também afeta as oportunidades de reprodução. Orcs Vermelhos de alto escalão têm haréns, orcs de médio escalão têm a posse exclusiva de uma companheira, e soldados comuns visitam “currais reprodutivos” operados pela elite — ou se aproveitam de escravos, embora muitos orcs considerem isso um prazer inferior, zombando daqueles que não podem pagar uma orc fêmea e precisam se contentar com um humano ou elfo grotesco.

Os Sanguinários

Ao contrário dos vampiros de terras mais bárbaras, os senhores sanguinários não se movem furtivamente ou se escondem em ruínas abandonadas. Como governantes de grandes domínios, eles celebram abertamente seu consumo de sangue como uma comunhão com seus súditos. Rituais elaborados tornam isso um sacrifício, conduzido sob a antiga regra de que a vítima deve ir por vontade própria. Essas cerimônias acontecem à noite, então a noite é uma época de festa. Os camponeses e comerciantes precisam estar acordados durante o dia, mas os ricos e poderosos são principalmente noturnos. Naturalmente, os vampiros não têm estigma social ou segredo.

Um elaborado Código de Honra governa esses vampiros. Por exemplo, não se pode negar a um vampiro o direito de se alimentar no festival noturno de qualquer domínio que visite... mas a menos que seja convidado a ficar, ele deve se mudar na noite seguinte para evitar o esgotamento de seus recursos. Os vampiros podem desafiar outros vampiros por seus domínios, mas se o perdedor sobreviver ao duelo, ele pode partir ileso. E espera-se que os vampiros liderem suas tropas na batalha. Um vampiro gravemente ferido pode selecionar um doador de sangue voluntário para curar suas feridas. Esses doadores geralmente se tornam novos vampiros, aumentando as forças vampíricas quando mais precisam.

Parasitas se adaptam melhor a seus hospedeiros ao longo do tempo, e com esses vampiros, o mesmo aconteceu. Procedimentos cuidadosos de decantação de sangue em um vaso evitam o contato direto com o doador e, assim, retardam a disseminação de vampirismo. Onde um vampiro desenfreado poderia produzir vários descendentes por ano, os senhores sanguinários se alimentam diretamente apenas quatro vezes por ano e produzem cerca de um descendente cada década. Mesmo assim, a população de vampiros está

aumentando e o Império Sanguíneo está se expandindo à medida que jovens vampiros procuram suas próprias terras.

O LUGAR DA HUMANIDADE

Em um mundo com outras raças inteligentes, onde os humanos se encaixam?

É perfeitamente possível ter um mundo de fantasia onde os humanos são a única raça inteligente. Muitos romances de fantasia e a maioria dos jogos de fantasia assumem várias raças, seguindo os precedentes de *O Senhor dos Anéis* e *Dungeons & Dragons*. No entanto, os primeiros cenários de fantasia muitas vezes não faziam essa suposição, e alguns contemporâneos ainda não fazem.

Uma ligeira variação desse tratamento é um mundo habitado por humanos e espíritos invisíveis. Em uma campanha de fantasia com essa premissa, sacerdotes ou magos podem invocar seres poderosos em suas orações ou mágicas, e a invocação pode dar resultados, mas os seres em si não aparecem.

Se a humanidade compartilha o mundo com outras raças, muitas histórias presumem que os humanos dominam — ou eles sempre foram dominantes, ou eles se tornaram cada vez mais dominantes ao longo da história. Isso pode ser parte de um cenário de “a magia se acaba”, se as outras raças dependerem da magia e a humanidade não. Mas outras causas podem ser importantes. Os humanos podem ser mais férteis do que outras raças, ou mais adaptáveis a ambientes variados, ou mais combativos, ou mais bem organizados, ou alguma combinação destes. As outras raças podem ser exiladas em áreas de vários tipos: terras árticas, desertos, montanhas altas, ilhas remotas, selvas, ou até mesmo subterrâneas ou subaquáticas. Se raças não-humanas forem dependentes de mana, elas podem acabar concentradas nas regiões de mana alto.

Um pressuposto de campanha interessante, embora não muito usado, poderia reverter essa lógica. Os seres humanos disputam com outra raça que é mais fértil, mais adaptável, mais agressiva ou mais bem organizada — orcs mais sofisticados, por exemplo (veja *Os Orcs Vermelhos*, pág. 62). Um cenário de fantasia sombria pode ter uma raça conquistando e escravizando humanos, ou exilando-os em áreas de refúgio.

Alternativamente, os humanos podem ser uma minoria. Outro mundo variante poderia manter a diversidade original de raças não-humanas. Os humanos podem viver em ambientes que melhor se adaptem a eles, como planícies, mas elfos podem governar as florestas, anões ou trolls nas montanhas, goblins nos desertos e assim por diante. Ao projetar tal mundo, decida qual ambiente pode favorecer cada raça em maior número, e em qual ambiente cada raça pode se defender melhor contra outras raças; em seguida, crie uma colcha de retalhos de raças com base nessas definições.

Um mundo poderia não ter humano algum. A maioria das fantasias não segue por esse caminho; é difícil contar uma história nascida de mitos, lendas e folclore humanos se não houver humanos. No entanto, um MJ experimental poderia criar tal mundo. Uma versão pode ser um mundo de animais, onde todos os povos animais podem falar e ter algum tipo de civilização como em alguns mitos nativos americanos.



Idiomas

Diferentes raças em um cenário de fantasia podem ter seus idiomas distintos. Muitos cenários de fantasia mantêm as coisas simples, tendo apenas um idioma para cada raça, ou alguns idiomas. No entanto, o mundo real tem cerca de 5.000 idiomas humanos diferentes, e cada raça de fantasia pode ter diversidade semelhante.

Em uma campanha, a diversidade idiomática tem duas funções principais. Ela fornece um obstáculo; quando os exploradores encontram uma nova raça, eles podem não ser capazes de se comunicar. Também dá um colorido especial; um não-humano, ou um humano de uma cultura diferente, pode ter um sotaque ou uma maneira estranha de expressar as coisas.

Ao tratar as diferenças no idioma como um obstáculo, lembre-se de que existem obstáculos a serem superados. Fazer um teste contra Mímica/Pantomima pode ser divertido, mas quando a barreira da comunicação atrapalhar a história, forneça uma maneira de superá-la: aprendizagem em alta velocidade por imersão, um visitante bilingue amigável, ou uma mágica de tradução ou telepatia.

Um MJ pode usar idiomas para temperar o cenário de duas maneiras. Primeiro, ele pode decidir sobre os padrões de som de uma língua e introduzir palavras que se encaixem nesses padrões. Normalmente, os MJs usam isso para produzir nomes exóticos para personagens. Mas às vezes é útil ter algumas palavras do idioma. Por exemplo, os exploradores podem tomar emprestados nomes nativos para plantas e animais incomuns ou para seres sobrenaturais perigosos. Escrever uma lista dos sons de um idioma pode ajudar a produzir um efeito consistente em suas palavras e nomes.

Como alternativa, o MJ pode usar frases estranhamente construídas, sugerindo uma gramática estranha ou maneiras peculiares de se pensar. Isso não exige nenhuma palavra inventada. Use o português comum, mas diga coisas estranhas de uma maneira estranha. Insultos e maldições são boas maneiras de fazer isso. Ter um PdM ofendido chamando alguém de “marido de uma dúzia de porcas” mostra que sua língua nativa não é o português.

Construtores de mundos empolgados podem querer entrar em mais detalhes, com árvores genealógicas de idiomas e listas de palavras. J.R.R. Tolkien fez isso em *O Senhor dos Anéis* e as mitologias inventadas em seu pano de fundo. O clássico mundo de fantasia *Tékumel*, de M. A. R. Barker, também envolve sérias especulações idiomáticas. Olhar para o trabalho deles é uma boa introdução à construção idiomática do mundo. No entanto, a maioria dos jogadores não vai querer aprender nenhum idioma inventado ou decifrar as relações entre os idiomas.



MAGIA E TECNOLOGIA

Uma cultura imaginária com uma tecnologia diferente pode ser tão exótica quanto outra com uma religião ou culinária diferente. A forma com que as pessoas viajam para lugares distantes, lutam contra seus inimigos e curam os enfermos — questões de vida ou morte em uma campanha de fantasia — tudo depende da tecnologia.

Se a magia for poderosa, confiável e amplamente disponível, ela pode existir como uma forma alternativa de avanço tecnológico. Uma sociedade retratada de forma realista com tal magia pode existir como uma sociedade com tecnologia material muito mais avançada.

GURPS divide a tecnologia em *Níveis Tecnológicos*, ou NTs, de 0 (Idade da Pedra) a 12 (a tecnologia mais avançada que pode ser imaginada a partir de teorias científicas atuais). A maior parte da fantasia histórica se passa em sociedades em NT1–4. Apesar dos séculos de progresso desde a antiga Sumeria até a Inglaterra da dinastia Stuart, essas sociedades têm certas coisas em comum que as tornam adequadas à fantasia. Suas economias são agrícolas, com a maioria das pessoas vivendo no campo, fortemente ligadas à tradição e ao folclore. A religião é a base do estado e da visão de mundo da maioria

das pessoas, e por não ser rivalizada pela ciência, poucas pessoas duvidam do sobrenatural. Com raras exceções, os governantes são monarcas por hereditariedade ou aristocratas que se consideram melhores do que as pessoas comuns. As viagens são limitadas, especialmente por terra, onde os pobres caminham e os ricos cavalgam. Lugares a algumas centenas de quilômetros de distância são como reinos distantes onde tudo pode acontecer.

Todas essas sociedades traçam uma linha entre elas e as tribos “selvagens” ou “bárbaras” ao seu redor, que não têm reis, exércitos ou reli-

giões organizadas — uma categoria que inclui todas as sociedades NT0 e algumas de NTs superiores. As crenças sobrenaturais das sociedades tribais podem fornecer às religiões civilizadas espíritos, demônios ou deuses da terra e do submundo. Seres sobrenaturais menores e povos tribais são considerados desprezíveis, perigosos ou ambos.

TECNOLOGIAS ALTERNATIVAS

A tecnologia não se desenvolve em etapas engessadas. As civilizações nativas americanas e do Extremo Oriente, longe da Europa e do Oriente Próximo, desenvolveram-se de maneira bastante diferente, com algumas inovações surgindo antes e outras depois. Por exemplo, a China tinha ferro fundido em NT3, enquanto o Ocidente não o alcançou até NT4; os maias, NT1 de forma geral, nunca desenvolveram o bronze, enquanto muitos povos africanos foram direto da pedra ao ferro.

A abordagem mais simples para a tecnologia alternativa exige que algumas invenções cheguem mais cedo e outras mais tarde. Os maias, por exemplo, eram NT1, com matemática e astronomia avançadas (NT3) e materiais e transporte ultrapassados (NT0).

Uma abordagem mais livre supõe que os sonhos tecnológicos do passado se tornaram realidade. O gênero steampunk usa essa base, supondo que esquemas de engenharia como a máquina analítica de Charles Babbage, a corrente de Nikola Tesla, ou especulações ficcionais de escritores como Júlio Verne poderiam ter sido realizados. Mas as eras anteriores também tiveram seus sonhos tecnológicos: ornitópteros renascentistas e máquinas de movimento perpétuo, a cabeça de bronze falante de Roger Bacon e maravilhas cretenses como Talos, um guerreiro de bronze, e as asas de Dédalo e Ícaro. Aponte esses mecanismos como NT ($n+1$); As asas de Dédalo eram NT ($1+1$) e os ornitópteros da Renascença são NT ($4+1$). Ocasionalmente, um bônus maior pode ser apropriado. Por exemplo, os Flintstones vivem em um mundo NT ($0+7$), com a tecnologia da Idade da Pedra imitando aparelhos de televisão e automóveis.

TECNOLOGIA APRIMORADA MAGICAMENTE

Um fundamento para as variações tecnológicas em um cenário de fantasia é o uso de magia para aprimorar a tecnologia. Consiga isso seja aumentando as habilidades dos tecnólogos, ou as ferramentas e recursos que eles usam.

A base para a primeira abordagem é a regra de *Talentos como Magia* (pág. 160). E se um armeiro ou engenheiro tivessem suas perícias aumentadas por meio de rituais adequados, talvez orando a Tote ou Hefesto pedindo ajuda em seu trabalho na forma de um Talento de Artífice? Outros deuses podem aprimorar as perícias dos fazendeiros (Dedos Verdes), médicos (Curandeiro), arquitetos (Mestre Construtor), ou mesmo matemáticos (Habilidade Matemática). Os matemáticos japoneses tradicionais faziam oferendas de seus teoremas, esculpidos em placas de madeira finas, em santuários xintoístas, e uma divindade ou espírito poderia recompensar tal devoção.

Na segunda abordagem, a magia substitui certos tipos de tecnologia e, portanto, ajuda o avanço de outras tecnologias. Isso pode acontecer de várias maneiras.

Materiais Melhorados

Um mundo mágico pode ter materiais superiores, sejam encontrados no ambiente natural, como oricalco (pág. 23) ou *mithril* de Tolkien, feito pela alquimia, ou fortalecido por encantamentos ou bênçãos sagradas. Armaduras ou fortificações poderiam pesar menos, mas serem mais difíceis de atravessar, ou as espadas podem ter gumes mais afiados ou duradouros. Existem também possibilidades mais sutis: um alto-forno com tijolos magicamente resistentes ao calor, uma torre com quilômetros de altura que não desabarà com seu próprio peso ou uma nave voadora leve o suficiente para ser movida pelo homem.

Fontes de Corrente Elétrica

Com o uso generalizado de moinhos na Idade Média, as especulações sobre o moto-contínuo ganharam atenção. Um espírito cativo pode manter uma roda girando sem uma fonte de energia física, ou uma roda feita de matéria celestial pode compartilhar o movimento giratório sem fim dos céus. Uma vez que as máquinas a vapor entrem em uso, os espíritos elementais podem induzi-los a funcionar com mais eficiência, ou materiais aprimorados magicamente podem deixá-los funcionar em alta pressão sem explodir.

Variações das Leis Naturais

Nada exige que um cenário de fantasia siga as mesmas leis naturais do mundo real. Mundos planos, por exemplo, obviamente têm leis diferentes. Em cenários com diferentes leis naturais, diferentes tecnologias podem ser possíveis.

A história da ciência inclui muitas teorias que não são mais aceitas, mas poderiam ser verdadeiras em um mundo diferente, como a adivinhação celestial babilônica, a geografia da Terra plana, a medicina humoral ou baseada no chi ou a química flogística. Muitos deles sugerem variações tecnológicas. Por exemplo, uma das razões pelas quais os químicos rejeitaram a teoria do flogisto (que interpretou o fogo não como se combinando com o oxigênio, mas como emitindo flogisto) era que o flogisto parecia ter peso negativo. Se o flogisto fosse real, poderia ser um gás de elevação ainda melhor para balões do que o hidrogênio.

Também é possível trabalhar na outra direção lógica. As fantasias tecnológicas de eras passadas não funcionam porque violariam as leis naturais se o fizessem. Portanto, identificar essas leis naturais e imaginar um mundo onde elas não se aplicam pode tornar possíveis essas invenções imaginárias. Máquinas de movimento perpétuo, que violam a conservação de energia, são um exemplo de tal invenção. Em um mundo de fantasia, a energia pode *não* ser conservada.

Autômato

Os espíritos podem fazer mais do que apenas se mover; eles podem perceber, comunicar, lembrar e até mesmo pensar. Um mundo de fantasia que aprendeu a controlar os espíritos ou obter sua cooperação pode ter sua Revolução da Informação centenas de anos antes. Se os mesmos espíritos pudessem controlar o movimento de corpos feitos artificialmente, o resultado seria uma era precoce de robôs, seja na forma de golens e homúnculos em forma de homem, ou de ferramentas automotrizas e pássaros cantando artificialmente. Um mundo de fantasia poderia ter uma inteligência artificial atuando como a biblioteca de uma universidade — ou o assessor tributário de um governo — ou o inquisidor de uma igreja.

Biotecnologia

As criaturas vivas podem ser alteradas mudando ou seus ambientes ou pela hereditariedade. Em um cenário mágico, mágicas, encantamentos ou rituais podem produzir um ambiente mais favorável, levando a melhores safras (veja *Magia Agrária*, pág. 95). Uma nutrição melhor pode tornar as pessoas mais altas e mais fortes. Elixires de ervas ou alquímicos podem curar doenças e infecções e acelerar a cura de feridas, reduzindo a taxa de mortalidade. As técnicas alquímicas podem transformar o corpo humano (ou os corpos de outros seres vivos) ou permitir estranhos experimentos de cruzamento (veja *Híbridos*, pág. 51). A magia espiritual pode elevar organismos individuais, e talvez espécies inteiras. Se esses vários tipos de magia da vida funcionarem bem, o mundo pode parecer aquele velho favorito da ficção científica, a civilização que desenvolveu a ciência biológica e a tecnologia antes da física.

TECNOMAGIA

MJs desenvolvendo campanhas de fantasia em um cenário NT4 ou superior podem querer adicionar novas escolas ou sub-escolas, refletindo os tipos de objetos com os quais as pessoas lidam na vida cotidiana. As possíveis escolas podem incluir mágicas de Máquina (NT4), mágicas de Microorganismos para acompanhar os mágicas sobre Plantas e Animais (NT4), mágicas de Energia e Combustível (NT5), mágicas Sintéticas (NT5), mágicas de Eletrônica (NT6), mágicas sobre Radiação (NT6), mágicas de Genética (NT7), e até mágicas de Nanotecnologia (NT8). As tecnologias mais antigas podem ter dado origem a mágicas de Metal (NT1) ou mágicas de Ácido (NT3).

QUANDO A MAGIA SE TORNA TECNOLOGIA

Arthur C. Clarke afirmou: “Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia”. No entanto, em um contexto de fantasia, o inverso pode ser verdadeiro: magia suficientemente avançada pode ser indistinguível da tecnologia.

GURPS pode levar em conta a magia amplamente disponível ao definir o nível de tecnologia. Em mundos de mana normal ou baixo, onde a Aptidão Mágica é rara, qualquer efeito mágico é efetivamente um protótipo. O mesmo pode ser verdade em um mundo de mana muito alto, onde operar mágicas é extremamente arriscado. A habilidade de um pequeno número de magos de operar uma magia não aumenta o NT de seu mundo ou sociedade. Se for comum (veja *Quantos Magos?*, pág. 103), a magia pode funcionar como uma tecnologia igual e alterar o NT efetivo. As mágicas podem ter generalizadamente acessíveis em um mundo com alto nível de mana ou em um mundo onde a maioria das pessoas possui Aptidão Mágica. Ou objetos encantados podem ser comuns, já que a maioria não exige Aptidão Mágica.

Em qualquer abordagem, o NT pode ser difícil de definir. A magia pode tornar fáceis algumas coisas que parecem

NT12, enquanto se esforça para fazer outras coisas que parecem NT6. Observe uma série de mágicas comumente usadas, atribua-as a equivalentes NTs aproximados e veja se elas se agrupam em torno de um ou dois NTs, como normalmente definido; em caso afirmativo, use um NT equivalente aproximado nessa faixa. Se isso não funcionar, o conceito de NT pode não se adequar ao cenário — mas não presuma simplesmente que é “igual ao NT3, mas com magos”.

Cenários com classificações NT baseadas em magia são efetivamente histórias alternativas, onde o ponto de partida é a invenção do uso confiável da magia. Eles estão mais próximos da ficção realista do que do mito, tanto em seu foco em trabalhar uma cronologia divergente quanto em sua preocupação com os usos práticos da magia. A magia na fantasia mítica costuma ser muito imprevisível para o uso rotineiro, mesmo que seja mais poderosa do que em cenários que tratam a magia como tecnologia.

MAGIA APRIMORADA TECNOLOGICAMENTE

Magos em uma sociedade tecnológica podem usar vários dispositivos para aprimorar suas próprias mágicas ou encantamentos. O mesmo pode se aplicar a outras artes mágicas.

Exemplos de Magia como Tecnologia

As seguintes mágicas podem estar amplamente disponíveis, porque têm poucos ou nenhum pré-requisito, ou podem ser encantadas em objetos que qualquer pessoa pode usar. Equivalentes tecnológicos para cada um estão indicados.

Mágica/Item	Dispositivo Compatível	NT Equivalente
Armadura	Armadura subcutânea	10
Atear Fogo	Fósforos	5
Criar Ar	Cilindro de oxigênio	5
Criar Fogo	Sifão de Fogo	3
Curar Doenças	Antibióticos	6
Emprestar Vitalidade	Equipamentos de emergência	6
Extinguir Fogo	Extintor de incêndio	6
Localizar Terra	Geossensores remotos	7
Luz Contínua	Luz elétrica	5
Percepção de Inimigos	Sistemas anti-intrusão	7
Precisão	Mira	5
Purificar a Água	Filtro de água	6
Testar Alimento	Análises químicas	6
Tolice	Álcool	1

Instrumentos de Precisão

Um alquimista trabalhando em um laboratório de alta tecnologia ganha bônus no NH efetivo (veja **GURPS Magia**), que é melhor do que ele poderia conseguir com ingredientes e equipamentos tradicionais. Benefícios semelhantes podem advir para qualquer outro mago que manipule as forças naturais de alguma forma. Os instrumentos de precisão também podem auxiliar na observação e na magia que envolve a observação. Por exemplo, se a astrologia existir, um astrólogo com um bom telescópio e uma montagem estabilizada ganha +NT/2 em testes de habilidade para interpretar as configurações planetárias (veja *Vidência*, pág. 150).

Magia Industrial

A magia padrão é conduzida como um artesanato; trabalhadores autônomos ou pequenas equipes operam mágicas, da mesma forma que os artesãos realizam trabalhos manuais. A magia pode ser organizada como uma fábrica ou uma linha de montagem? Nesse caso, a quantidade de magia aumentará tremendamente; isso pode levar a um cenário de encantamento muito comum.

Em NT6, pode existir uma linha de produção mágica que cria qualquer item encantado. Um processo de encantamento em si, o custo de energia é o dobro da criação de um espaço de trabalho mágico para construir um protótipo de item, ou (número de mágicas de pré-requisito +1) × (800 pontos de energia). Cada linha de produção pode produzir apenas um tipo de item. Produz uma cópia do protótipo em (custo de energia do encantamento/4) horas. Cada mago trabalhando na linha pode contribuir com 10 pontos de energia por dia útil, reduzindo o custo de contratação de magos.

Outra opção é a produção alquímica em larga escala. Veja *Invenções Alquímicas* (pág. 156) e aplique as regras para linhas de produção (pág. MB473-474).

Em um cenário onde os símbolos são magicamente potentes, uma impressora pode ser uma poderosa linha de produção mágica, produzindo várias cópias de uma mágica. Disponível na NT4, funciona como qualquer outra linha de produção mágica. A impressão deve ser de qualidade extremamente alta para que os símbolos funcionem.

Por fim, se existem criaturas ou substâncias naturalmente mágicas, uma sociedade pode colhê-las em escala industrial. Sociedades de alta tecnologia com magia podem ter estufas ou fazendas cultivando ervas mágicas, ou minas profundas e poços na busca por depósitos de minerais mágicos.

Magia Alimentada Mecanicamente

A magia pode obviamente controlar, e talvez criar, o tipo de energia que os físicos estudam. Mágicas como Atear Fogo, Luz e Relâmpago causam uma liberação de energia. Isso pode funcionar de outra maneira? Nesse caso, uma máquina encantada pode fornecer energia mágica enquanto tiver corrente elétrica. Um sistema de armazenamento de energia, como uma mola mestre, bateria ou um catavento, fornecerá corrente elétrica até que a energia armazenada se esgote. Um motor de queima de combustível, como um motor a vapor, motor de combustão interna ou célula de combustível, continuará fornecendo corrente enquanto for reabastecido. Em um mundo onde as máquinas de movimento perpétuo são possíveis, elas fornecerão energia até serem fisicamente destruídas.

Independentemente da potência da máquina, o valor do encantamento limitaria a produção de energia. Uma bateria encantada não descarregaria até que sua corrente elétrica fosse colocada em uso, mas sempre seria visivelmente mágica para qualquer pessoa com Aptidão Mágica. Um motor encantado liberaria energia sempre que estivesse funcionando; a energia não utilizada simplesmente se dissiparia no meio ambiente. Seria visivelmente mágico durante a execução, mas não quando desligado. Iniciar o processo de conversão pode exigir uma pequena quantidade de energia mágica para dar partida, talvez de uma bateria mágica.

Autômatos Taumatúrgicos

Uma máquina pode operar uma mágica? A resposta depende de como a mágica funciona no cenário da campanha.

Se a magia é um produto da consciência, apenas uma máquina consciente — geralmente um computador com programação sofisticada de inteligência artificial e complexidade alta o suficiente para funcionar — pode operar uma mágica. Em um cenário animista, uma máquina consciente pode ter um espírito habitando nela. Em alguns cenários, qualquer máquina consciente pode usar magia; outros exigem um programa Aptidão Mágica 0 separado.

Os espíritos podem não fixar residência em computadores específicos, mas viajam entre computadores conectados. Cyberpunk ofereceu ideias animistas e mágicas como uma metáfora para a realidade virtual ou ciberespaço; em um cenário de fantasia, isso pode ser mais do que uma metáfora.

Se a magia envolver o controle de mana, um computador pode operar uma mágica com um coprocessador de mana. O computador ainda precisará entender a mágica, o que exigirá complexidade suficiente para processar uma linguagem sofisticada, mas menos do que o necessário para se tornar consciente.



Finalmente, se os próprios símbolos têm poder mágico; qualquer máquina que manipula os símbolos mágicos apropriados pode fazer mágica. Um sistema tão simples como uma caixa de música ou uma roda de orações pode operar uma única mágica infinitas vezes. Um sistema comparável a um editor de texto, mas com símbolos mágicos programados nele, poderia reunir mágicas de uma biblioteca ou até mesmo elaborar novas mágicas a partir de princípios taumatológicos. Isso provavelmente envolveria a manipulação de símbolos com resolução extremamente alta, comparável àquela das impressoras mágicas; essa habilidade pode ser Aptidão Mágica.

Onde as máquinas obtêm energia para as mágicas? Normalmente, o mana vem dos PF e dos PV dos organismos vivos. As entidades com a metacaracterística Máquina geralmente não os geram. Um coprocessador de mana pode conter sistemas que emulam processos vitais de geração de mana ou convertem energia física em mana. Uma máquina de manipulação de símbolos pode obter a energia necessária dos próprios símbolos. Uma máquina habitada por um espírito extrai energia para a magia dos PF e PV do espírito.

Cenários Exóticos

Muitas histórias de fantasia mostram cidades ou civilizações em cenários incomuns. A tecnologia (ou tecnologia mágica) pode possibilitar os seres humanos habitarem tais ambientes, ou raças não-humanas podem viver lá e podem desenvolver tecnologias diferentes como resultado.

A magia poderia selar uma cidade sob o mar contra a água, ou envolvê-la em um domo de adamantite. Outras mágicas podem fornecer o ar e a luz. Ou seus habitantes podem ser magicamente adaptados à sua vida aquática por meio de mágicas que lhes permitam respirar água ou que lhes dão guelras e rabos de peixe. Uma cidade pode flutuar no ar por meio da levitação, ou suspensa por enormes câmaras cheias de gases, talvez aprimoradas por ma-

gia. Seus habitantes podem voar, usar tapetes voadores ou montar em enormes criaturas voadoras, como grifos domesticados por magia. Exemplos ainda mais exóticos são possíveis: comunidades que vivem no subsolo ou nas crateras de vulcões ativos.

Raças não-humanas, como o peixe-diabo (pág. 110), também podem viver em lugares exóticos. As raças subaquáticas não teriam fogo e, como resultado, não poderiam produzir cerâmica, metal ou vidro. As raças em ambientes mais exóticos teriam outras limitações; uma raça que viveu na cratera de um vulcão ativo pode ser incapaz de usar materiais orgânicos.

CIVILIZAÇÕES

Assim como as forças naturais moldam as paisagens, as forças políticas e econômicas moldam as civilizações. Um mapa político que reflita essas forças oferecerá mais ideias para aventuras. Artes mágicas e forças sobrenaturais podem alterar essas forças de várias maneiras.

REIS LEGÍTIMOS E PACTOS SAGRADOS

As sociedades monárquicas frequentemente atribuem origens e poderes sobrenaturais a seus reis. Os cidadãos podem adorar reis como deuses, reivindicar ascendência divina ou agir como servos favoritos dos deuses. Em um cenário de fantasia, um rei pode ganhar um nível de Carisma em sua coroação. Ou ele pode ter dons sobrenaturais, como um toque que cura o doente; o modelo Rei Legítimo (pág. 125) reflete essa ideia. Ele pode ter um vínculo especial com a terra, como no mito do Rei Pescador, cujas feridas refletem as feridas da terra.

A mão de um D'Anconia tinha o poder miraculoso dos santos, só que não era o poder de curar, mas o de produzir.

– Ayn Rand,

A Revolta de Atlas

Os sacerdotes também podem ter poderes especiais. Frequentemente, aceitam restrições à sua conduta para manter a “pureza”; isso pode ser mais do que um ritual em um cenário de fantasia. Talvez apenas o homem isolado

da vida diária possa ser um recipiente de energia sobrenatural. Alternativamente, eles podem ser especialistas em manter a pureza de um rei sagrado. Padres e eruditos costumam ser bem-informados, especialmente sobre assuntos secretos escondidos de outras pessoas. Esse conhecimento pode se transformar em poder mágico; a palavra “glamour”, para magia das fadas (pág. 168), era originalmente uma pronúncia incorreta de “gramática”, e sistemas de escrita como as runas nórdicas podem ter poderes mágicos. Ou a expressão física de seu conhecimento pode ser sobrenaturalmente potente. Por exemplo, uma Bíblia pode ser literalmente sagrada.

Aristocratas menores não têm em si a mesma magia dos reis, mas podem ter seus próprios dons. Um nobre pode ter não apenas um Código de Honra, mas um Propósito Maior que o capacita a exceder seus limites normais. Ele pode realmente ser o cavaleiro ideal para o romance cavaleiresco, superior aos homens comuns tanto em bravura de luta quanto em força de vontade. Sua linhagem pode até ter alguma herança mágica especial.

Além disso, ele provavelmente terá uma riqueza excepcional. Os aristocratas tradicionalmente obtêm sua riqueza herdando-a, e não trabalhando por ela; eles consideram a maioria das formas de trabalho degradantes. Mitos, lendas e folclore geralmente compartilham dessa visão, vendo a riqueza como uma qualidade pessoal inerente — o homem rico é rico por natureza, e o homem pobre é pobre. Só a providência divina, ou uma sorte extraordinária a ponto de ser sobrenatural, pode mudá-lo de um para outro. Mesmo os mercadores obtêm sua riqueza não de investimentos cuidadosos, mas da compra e venda de uma pérola especial de grande valor, ou de empreendimentos comerciais que são aventuras virtualmente heroicas.

Muitos cenários de fantasia sustentam a ideia aristocrática de que riqueza é igual a terras. O homem rico que merece sua riqueza investiu na terra e tem um vínculo com a terra muito parecido com o vínculo especial do rei legítimo com seu país — ou a proximidade do camponês com seu próprio solo, que tem sua própria magia (veja *Magia Cotidiana*, pág. 70).

As mãos dos reis são sempre as mãos de um curador. Dessa maneira sempre se sabia quem era o rei legítimo.

– J.R.R. Tolkien,
O Retorno do Rei

ELITES SOBRENATURAIS

Em um cenário de fantasia, pessoas ou seres com dons mágicos podem governar civilizações. Essa possibilidade dá alguns incrementos à lista padrão de tipos de governo.

Teocracia

Teocracia geralmente significa governo de sacerdotes, mas em um mundo de fantasia, uma divindade pode governar uma civilização diretamente. Harry Turtledove, em *Between the Rivers*, retrata esse mundo. Os sacerdotes de tal deus, apesar de sua autoridade, não serão governantes supremos, mas servos ansiosos na esperança de não ofender seu mestre divino.

Teratocracia

Uma civilização humana pode ter governantes não-humanos. Seres poderosos como dragões, elfos ou vampiros podem achar conveniente ter servos humanos. Ou os seres humanos podem ser parceiros semi-selvagens de uma raça mais civilizada; por exemplo, um império anão pode contar com os humanos para os postos de mercenários e fazendeiros arrendatários. Isso pode assumir formas malignas, como seres humanos se tornando escravos de orcs excepcionalmente capazes (veja *Os Orcs Vermelhos*, pág. 62).

Tanatocracia

Senhores vampíricos fazem aparecer um tipo diferente de sistema exótico, onde os seres humanos servem aos seus próprios mortos. Isso pode envolver simplesmente a adoração aos ancestrais, com os ancestrais respondendo de volta. Ou pode envolver o governo de mortos-vivos mais poderosos, sejam espirituais ou corpóreos, que consideram os vivos com desprezo, inveja ou boa vontade. Talvez os rituais fúnebres sejam técnicas mágicas antigas que libertam os vivos dessa autoridade, resquícios de alguma antiga revolução espiritual.

Taumatocracia

Se a magia realmente existir, os magos podem ganhar outras formas de poder além da magia. A habilidade de operar mágicas pode ser uma prerrogativa cuidadosamente guardada de uma Guilda de Magos, com operadores não licenciados enfrentando de tudo, desde multas até a destruição de seu talento mágico. Se a Aptidão Mágica é hereditária, um tipo diferente de aristocracia é gerado — uma que pode dividir o

Comunidades Piratas

Antes das revoluções americana e francesa, a grande maioria das sociedades civilizadas eram monarquias de algum tipo. Poucos pensaram em repúblicas, democracias ou anarquias. A lei era o comando de um soberano; estar sem um rei significava estar sem lei.

Uma exceção foi a organização de navios piratas na era da América espanhola. Um navio pirata pertencia solidariamente a toda a tripulação e era governado por sua vontade coletiva, sob um pacto com o qual todos concordavam — às vezes coagidos, já que a recusa em assinar os artigos poderia ser um motivo para caminhar na prancha. O capitão não era um soberano, mas um agente da tripulação. Sua autoridade começava quando o navio se preparava para o combate e terminava quando o combate acabava. Durante esse período, ele era um governante absoluto, mas com a vitória ou a fuga, a autoridade era revertida para o intendente, incluindo a autoridade para supervisionar a divisão da pilhagem. Em uma escala maior, existem relatos de uma república pirata em Madagascar chamada Libertalia.

Nações maiores no início da história costumavam ter características que lembravam essas repúblicas piratas. A Islândia, fundada por vikings no século IX, tinha apenas um oficial do governo, o orador, que presidia as reuniões anuais do órgão judicial islandês, a Coisa. Os islandeses proclamaram que “A lei reina”. Muito antes, os únicos oficiais do Israel pré-monárquico eram os juizes, de acordo com os códigos legais do Antigo Testamento — e os israelitas começaram como invasores nômades do deserto atacando os mais civilizados cananeus, que eles acabaram conquistando. Roma também não se encaixa nesse padrão, pois imediatamente evoluiu de um bando armado para uma monarquia, e só mais tarde instituiu uma república sob o comando de magistrados. Mas sua organização como república tem alguns paralelos, incluindo o cargo de ditador, que detinha autoridade absoluta apenas em tempos de guerra, bem semelhante ao capitão pirata.

Em um cenário de fantasia histórica, eles podem servir como modelos para uma comunidade ou nação, para a natureza de seus fundadores, ou para a organização de suas instituições.

poder com guerreiros e sacerdotes ou substituí-los. Se os magos, como outros profissionais, vivem principalmente em cidades, as taumatocracias podem ser relativamente urbanas. Se as cidades tiverem menos mana, governantes mágicos podem viver em fortalezas remotas de mana alto, às quais as cidades pagam tributo.

Governantes Carismáticos

O sociólogo alemão Max Weber definiu carisma como uma qualidade única de autoridade pessoal vista nos fundadores de novas religiões e novos impérios. *GURPS* define isso como Carisma 5 ou superior, visto em figuras históricas como Alexandre e Maomé, ou seus análogos na fantasia. Se os deuses têm filhos meio mortais, esses semideuses podem se tornar governantes carismáticos. Mortais possuídos por divindades ou espíritos poderosos também podem ter essa autoridade. Uma divindade

pode governar uma civilização selecionando certos mortais para falar em seu nome; ao fazer isso, tais porta-vozes podem assumir a força carismática da divindade.

Carisma e glamour (pág. 20) podem ser a mesma coisa, ou serem intimamente relacionados. Nesse caso, os exploradores podem descobrir que os governantes dos reinos das fadas têm carisma pessoal em vez de autoridade legal.

Governantes carismáticos podem estabelecer novas leis e costumes por decreto. Uma civilização com regras carismáticas estabelecidas é quase uma ideia contraditória; turbulência histórica e mudanças rápidas envolvem líderes carismáticos. Se o carisma é herdado ou transmitido, uma civilização carismática pode ser um lugar de rápida mudança social — talvez um progresso construtivo, como o da Revolução Industrial, ou ainda repetidas rupturas e revoluções diretas.

COSTUMES FANTÁSTICOS

As lendas e a literatura descrevem muitos costumes e instituições que se aproximam mais do mito do que da história, variando do discutível ao inteiramente imaginário. Em um cenário de fantasia, alguns podem ser reais e fazer parte de civilizações fantásticas.

Comunismo

Alguns historiadores observaram a semelhança do marxismo com as tradições proféticas das religiões do Oriente Próximo. A visão de Marx não funcionou no mundo real. No entanto, em um cenário de fantasia (talvez pós-moderno), a economia comunista pode funcionar. A economia de Oz, por exemplo, é comunista, com grandes depósitos dos quais as pessoas tiram o que precisam. (Potlatch e Reciprocidade, discutidos na pág. 57, fornecem modelos do mundo real para esses costumes, em menor escala.)

Matriarcado

As lendas de países governados por mulheres, ou mesmo habitados exclusivamente por mulheres, são muito antigas. As especulações antropológicas dos séculos XIX e XX sobre as civilizações matriarcais ainda não foram comprovadas. (Isso não é o mesmo que matrilinearidade, discutida na pág. 57) Mas os cenários de fantasia podem conter tais civilizações.

As mulheres podem obter o poder sendo guerreiras, como as amazonas da lenda Grega, cujas habilidades de combate poucos homens poderiam igualar. Ou podem ser sacerdotisas ou feiticeiras, com poderes mágicos não compartilhados pelos homens. Um matriarcado pode adorar uma deusa cujo poder divino protege suas filhas mortais da violência masculina.

Juramentos

No mundo real, convicções pessoais e forças sociais — como o desejo de preservar uma boa reputação — impõem juramentos. Em um cenário de fantasia, os juramentos podem ter poder sobrenatural (veja *Juramentos*, pág. 147). Uma sociedade onde os juramentos têm tanto poder pode confiar neles de uma forma que não funciona no mundo real.

Inversão

Muitas sociedades têm um costume como a Saturnália Romana, um período em que as relações de autoridade se invertem brevemente, com senhores servindo os escravos e um Rei dos Tolos no trono. Algumas lendas descrevem versões sérias de inversões entre raças não-humanas. As fadas frequentemente dividem o governo entre os seelie e os não-seelie. (Veja *Zeitgeists: Espíritos do Tempo*, pág. 78, para ver como isso pode acontecer.)

Reis Secretos

Quem está realmente no comando? As sociedades históricas tinham lendas populares sobre manipuladores secretos, bem como as teorias da conspiração de hoje. A partir da Renascença, os jesuítas foram os favoritos para esse papel, principalmente nos países protestantes. Illuminati ocultos podem governar um país de fantasia. Eles podem até ser benevolentes, como no caso de *The Curse of Chalion*, de Lois McMaster Bujold, com sua igreja guiada por uma rede de santos escondidos.

MAGIA COTIDIANA

Em muitas culturas reais, as pessoas comuns têm seus próprios tipos de magia. O mesmo acontece às vezes em cenários de fantasia. Contemporâneos do feitiço da corte com suas poderosas mágicas, podem estar uma sábia da aldeia ou um mago leigo com a magia popular herdada de ancestrais distantes. Se essas mágicas realmente funcionarem, eles podem tornar a vida das pessoas comuns mais fácil. A magia sobre as plantas e o clima pode melhorar o rendimento das safras (veja *Magia Agrária*, pág. 95); a magia de cura pode evitar que as mulheres morram no parto ou que as crianças fiquem doentes; a magia de fertilidade pode ajudar mulheres estéreis a conceber filhos. A magia pode afastar o mal de uma casa ou ajudar um juiz a descobrir a verdade em uma disputa.

A magia popular é como a música popular. Não usa instrumentos caros. Não tem praticantes altamente qualificados. É executada por indivíduos ou grupos muito pequenos, não centenas ou milhares. Eles executam peças pequenas e simples em vez de sinfonias elaboradas. (Veja *Baixa Magia*, pág. 147, para saber mais sobre essas distinções.) Mas a música popular entretém milhões de pessoas, especialmente nas sociedades rurais, e a magia popular pode fornecer ajuda na vida diária.

Em um cenário de “magia como tecnologia” (pág. 64), a magia elaborada pode contribuir para a vida diária. Se a produção de objetos encantados for barata, as pessoas podem usá-los em vez de ferramentas mundanas.

Em uma sociedade onde a magia é comum, as pessoas esperam por isso. Haverá guardas e detetives magicamente habilidosos; precauções apropriadas serão tomadas contra magos por qualquer um que tenha recursos para isso. Mesmo aqueles que não podem pagar por contramedidas estarão mentalmente preparados para a maioria das táticas mágicas comuns.

O Gênio de um Povo

Nas crenças Romanas, o Gênio era o poder espiritual que capacitava um homem a gerar filhos, especialmente filhos que continuariam seu nome. Muitas culturas têm espíritos semelhantes. Às vezes, são espíritos ancestrais, às vezes espíritos de animais totêmicos e às vezes princípios abstratos de virilidade, como nos cultos às divindades domésticas Romanas (pág. 202).

Uma nação ou um povo inteiro pode descender de um ancestral ou família, biologicamente ou por adoção. Portanto, ele pode ter um Gênio próprio, como os Romanos pensavam que eles tinham. Ou pode ter a proteção de um ser espiritual maior. O catolicismo medieval pensava que cada nação tinha um anjo para guiá-la e protegê-la; a ordem angelical dos Principados tinha especificamente essa função. Muito antes, Javé era muito especificamente o deus de Israel, que afirmava ser descendente de Abraão. O Gênio pode conceder proteção a um povo contra desastres — ou, se ofendido, pode torná-los piores (veja *Castigos Divinos*, pág. 89).

Um povo com um espírito desses também pode ter um espírito comum no sentido cotidiano. Por exemplo, eles podem ter uma característica emblemática (pág. 213). O discurso de poucas palavras dos espartanos e a bravura temerária dos gascões são clichês literários.

Os guardas receberão ordens para se distribuírem de forma que uma única mágica Sono Coletivo não possa pegar todos eles. Os ricos terão mágicas de Escudos Antimágica e Resguardar em suas casas. Prisões e masmorras grandes terão pelo menos uma célula transformada em zona sem mana com a mágica Drenar Mana (os prédios das Guildas dos Magos podem ter instalações semelhantes).

MAGIA COMO UM RECURSO

O nível de mana de um mundo pode variar de um lugar para outro. Nesse caso, locais com níveis de mana mais altos fornecerão fontes de poder em um sentido mágico e político. Senhores magos com torres em áreas de mana alto irão defendê-las ferozmente. Se mana puder ser transportado de um lugar para outro, talvez incorporado em objetos físicos carregados magicamente, os locais ricos em mana se tornarão ricos e precisarão de mais defesas contra invasores magos ou reis.

Mas outro fator também determina as capacidades mágicas de uma sociedade: o tamanho de seu grupo de magos treinados. Uma sociedade que desenvolve melhores métodos de treinamento mágico, ou que identifica e treina mais os magicamente dotados, terá mais pessoas que podem fazer uso de seu mana disponível. Se a Aptidão Mágica não for encontrada igualmente em todas as raças, os povos com mais magos serão mais poderosos. Ou se apenas a providência divina conceder acesso ao sobrenatural, os povos que adoram divindades mais fortes, ou desfrutam de mais favores dos deuses, serão mais poderosos.

Em uma campanha com economia realista, um tipo mais sutil de mudança ocorrerá, através do processo de *vantagem comparativa*. Se mana mais alto aumentar alguns tipos de produção mais do que outros, as indústrias que se beneficiam mais se concentrarão nas áreas de mana mais alto, e as indústrias que se beneficiam menos se concentrarão nas áreas de mana mais baixo, mesmo que a magia as ajude também.

Por exemplo, uma operação cerimonial da mágica Abençoar Plantas de 100 pontos dobrará o rendimento da colheita em 6,5 acres (veja *Magia Agrária*, pág. 95). Seria um pequeno campo de trigo, mas um vinhedo considerável — e um bom vinho é vendido por mais do que um bom pão, portanto, dobrar a produção compensa ainda mais. Os fazendeiros que vivem em uma área de mana alto provavelmente usarão suas terras para vinhedos e gastarão parte da renda extra para trazer trigo de áreas próximas de mana normal.

O CONTROLE DA MAGIA

Em mundos onde existe magia, habilidades mágicas são um assunto óbvio para regulamentação legal. Os magos podem usar magia para resistir à autoridade do estado ou da lei, ou para matar pessoas. Muitas classes de mágicas podem ser limitadas a magos licenciados ou até mesmo banidas. As seguintes classes de legalidade mágica (CLMs) fornecem uma classificação média aproximada, com base no potencial impacto social e político dos mágicas em questão:

CLM 4: Mágicas de cura; mágicas de percepção, reconhecimento e comunicação; mágicas fertilidade das colheitas e produção de alimentos.

CLM 3: Mágicas de deslocamento; mágicas de proteção; mágicas que moldam materiais, ou controlam forças naturais ou criaturas vivas; mágicas de ilusão ou ocultação; mágicas de incapacitação temporária.

CLM 2: Mágicas que infligem ferimentos ou quebram objetos materiais; mágicas de incapacitação permanente; mágicas de controle da mente; mágicas de voo; mágicas de morte; mágicas de ressurreição.

CLM 1: Convocação e controle elementais; mágicas de teletransporte; mágicas para percepção através de barreiras físicas.

CLM 0: Mágicas de portais e de necromancia; mágicas destrutivas em grande escala; mágicas de controle mental em grande escala; maldições em grande escala.

Em um mundo de fantasia, a maioria das sociedades terá o mesmo NC para magia e outras preocupações, mas variações são possíveis. O CLM interage com o NC da mesma maneira que a CL das arma (pág. MB267). A variação cultural nas atitudes geralmente impõe maiores restrições à magia, mas uma sociedade pode considerar a operação de



mágicas um direito básico, ou mesmo exigir que todos capazes de aprender certas mágicas o façam. Em um mundo de mana alto, a lei pode exigir que todos os cidadãos livres conheçam certas mágicas. Sociedades com aristocracias mágicas podem ter um conjunto de regras para aristocratas, outro para plebeus e ainda outro para escravos. Uma sociedade onde os sacerdotes invocam os deuses pode considerar o status sacerdotal uma licença para usar poderes divinamente concedidos, enquanto regulamentação ou proíbe mágicas comuns.

Como alternativa, a operação de mágicas pode ser ilegal em sua totalidade — *ninguém* pode praticar magia legalmente! Em tal mundo, os magos são odiados e temidos por todos os lados. Todos os magos devem ter uma Reputação negativa; o quão negativa depende do grau de desconfiança popular em relação aos magos. As penalidades legais para o uso de magia podem ser pesadas, variando de multas extorsivas a escravidão total — muitos regimes de magia ilegal são motivados não tanto pelo desejo de eliminar a magia, mas por controlá-la, e tal governo pode muito bem levar todo e qualquer mago para escravidão. Recrutados armados podem varrer de vez em quando áreas povoadas junto a um mago realizando a verificação de aura.

Esses tipos de cenários podem ser muito interessantes para um PdJ mago. Simplesmente permanecer vivo e livre será um desafio. Por outro lado, nem

tudo jogador fica feliz em ser o alvo de uma caçada, e um simples descuido pode facilmente matar um mago nesse tipo de cenário. Também pode ser frustrante para um grupo quando seu único mago repetidamente os coloca em sérios problemas com a lei.

Acima da Lei

Alguns cenários podem não ter padrões tão rígidos. Em cenários de magia rara, as autoridades civis podem nunca ter tido tempo para fazer leis sobre magia. Em cenários onde a existência de magia não é amplamente conhecida, pode nem mesmo ser possível atacar magos — é difícil acusar alguém de telepatia descuidada se tais habilidades não forem aceitas como reais.

Além disso, alguns magos muito poderosos podem simplesmente se colocar acima da lei, tornando-se parte integrante da estrutura de poder local (veja *Taumatocracia*, pág. 69), ou simplesmente por ser tão poderoso que ninguém ousaria prendê-los.

Guildas Mágicas

Os magos também se policiam. Em muitas sociedades, isso significa se organizar em guildas. Estas variam desde organizações profissionais difusas, passando por sociedades de defesa mútua, até uma “loja fechada” rigidamente organizada no modelo de guilda medieval, projetado para regular a magia com

punho de ferro, para o bem comum de todos os magos... ou pelo menos dos Mestres de Guilda.

Guildas fortes costumam cobrar taxas pesadas — 10% a 30% da renda do membro, aumentando com sua Hierarquia Comercial. No entanto, guildas fortes geralmente têm influência para aprovar leis que proíbam a prática de magia por não membros. E se a lei não é um impedimento suficiente, eles não hesitam em enviar um esquadrão de golens para trocar algumas palavras com o renegado. No final, guildas fortes geralmente ficam com o monopólio do treinamento mágico e do tráfego de itens mágicos. Alguns magos leigos podem viver em áreas rurais, mas as cidades são território da guilda.

Ao mesmo tempo, porém, uma guilda pode fazer muitas coisas boas para seus membros. Uma guilda que se consegue se mobilizar para apoiar um mago obstinado pode desencorajar as pessoas que poderiam incitar uma multidão empunhando tochas. E apenas a mais corrupta das guildas irá ignorar um membro pagador quando ele vier em busca de ajuda ou conselho. As guildas podem ser uma fonte de informação, treinamento e até mesmo emprego para o jovem mago.

As guildas oferecem uma maneira de restringir o acesso a mágicas potencialmente desequilibradoras. Aprender uma magia poderosa pode exigir acesso aos arquivos secretos da guilda, onde tais magias são gravadas, ou lições de um instrutor autorizado da guilda. Os magos que buscam tal acesso podem ter que mostrar um histórico de prática respeitável, ou demonstrar a necessidade de conhecer a tradição secreta — ou simplesmente fazer uma grande doação para o tesouro da guilda.

RELIGIÃO

Em um cenário onde a magia existe, as orações podem ser comprovadamente eficazes. Em um cenário de baixa fantasia, a oração pode simplesmente focar a Vontade do adorador em um resultado desejado; os próprios deuses podem nunca aparecer. Em um cenário de alta fantasia, os deuses podem realmente controlar o funcionamento do mundo natural, de modo que as tempestades são a ira do deus do trovão e as safras são a bênção da deusa da Terra.

Se um templo convida as pessoas a orar pela morte de seus inimigos, ou do rei, ou pela guerra, fome ou peste, os governantes locais considerarão inadequado. As religiões que oram por



Impérios Multiespécies

Muitas fantasias presumem que a autoridade política opera apenas dentro de uma única espécie. Se elfos e anões existem, eles têm seus próprios governantes, que não devem lealdade a nenhum governante humano, nem qualquer governante humano deve lealdade a eles. Se as diferentes espécies naturalmente preferem diferentes habitats, esta é uma suposição plausível, mas não é a única possível. Os arranjos políticos humanos envolvendo o contato entre pessoas de diferentes culturas sugerem vários modelos alternativos para o contato entre diferentes espécies:

Escravidão

Se uma espécie tiver habilidades de combate superiores, ela pode escravizar outras espécies depois que seus exércitos derrotarem os deles. Em um cenário de fantasia idealizado, apenas impérios do mal praticarão tal escravidão. Em um fortemente realista, pode ser comum. Os escravos podem viver melhor do que seus parentes livres. O desejo de liberdade dos escravos determina em parte se a troca valerá a pena. Os escravos geralmente têm Estigma Social (Subjugado); um escravo fugitivo tem toda a raça de seu mestre como um inimigo. As raças de escravos que foram escravizadas por um longo tempo podem ter Mentalidade de Escravo.

Castas

Um sistema um tanto parecido com a escravidão, mas mais complexo, é a hierarquia de castas mais fortemente desenvolvida na Índia. Cada uma das várias espécies pode receber um lugar na sociedade, com certas ocupações permitidas, ou favorecidas, e com direitos e deveres específicos em relação a outras espécies. (Uma sociedade onde os humanos não são a casta superior oferece possibilidades dramáticas interessantes.) Um modelo simples de tal sociedade dá a cada casta um Status Social. Híbridos (se existirem) têm Estigma Social (Minoria).

Enclaves

Uma espécie pode viver de acordo com suas próprias leis e costumes, mas estar sujeita à autoridade e aos impostos de outra espécie. As espécies subordinadas podem ocupar “bairros” separados de cidades e vilas, viver confinadas a reservas ou ter suas próprias cidades com autogovernadas. Isso geralmente equivale a Estigma Social (Cidadão de Segunda Categoria) ou (Minoria).

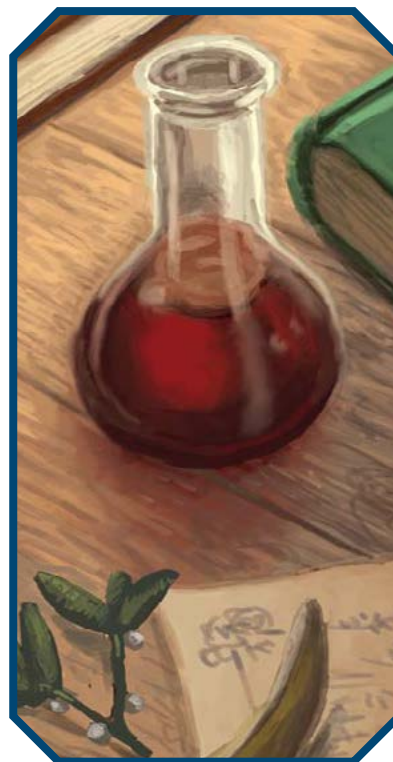
Igualdade Perante a Lei

No século 19, alguns impérios trataram todos os seus súditos como oficialmente iguais. Ingleses, Judeus e sikhs não podiam se casar ou se socializar entre si, mas eram legalmente livres. Essa suposição se encaixa especialmente bem em uma campanha de fantasia leve ambientada no século XIX. Um tratamento idealizado de cenários históricos anteriores pode ter a mesma suposição. Escritores britânicos do século XIX, como Thomas Macaulay e Rudyard Kipling, viam o direito Romano dessa maneira — embora, como sugere o exemplo de Roma, a igualdade pode não se aplicar aos escravos. Em uma sociedade que leva esses ideais a sério, o pior Estigma Social é normalmente o Cidadão de Segunda Categoria. Um império com tais regras pode ter um rico comerciante orc, um pequenino como comandante militar ou um senador anão.

bênçãos geralmente podem fazer isso abertamente; religiões que oram por maldições geralmente precisam de sigilo. Os governantes mortais podem não ser capazes de punir um deus, mas podem dificultar a vida de seus sacerdotes.

RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Como as pessoas, as nações geralmente têm vizinhos. Em casos raros, um estado conquista todos os estados



que fazem fronteira com ele, deixando-se cercado por terras incivilizadas sem muitos habitantes, como a Dinastia Ch'in da China. Mas mesmo grandes impérios geralmente precisam lidar com outros impérios. No antigo Oriente Próximo, por exemplo, um elaborado protocolo diplomático classificou alguns governantes como Grandes Reis com direito à precedência sobre outros governantes; os governantes do Egito e os hititas chamavam-se uns aos outros de “irmão” e escreveram cartas perguntando sobre as esposas, filhos e cavalos de carruagem uns dos outros. A interação entre os estados assume uma variedade de formas, incluindo guerra, comércio, casamento e diplomacia.

Tudo isso, mas especialmente a guerra e o comércio, dependem de transporte. O comércio exige a exportação de bens para outras terras; a guerra exige o movimento de tropas, alimentos, forragem e armas. Se a magia puder reduzir os custos de transporte, seja pela produção de navios melhores ou pelo teletransporte instantâneo, ela tornará possíveis o comércio e a guerra de alcance ampliado.

As relações internacionais podem ser conduzidas parcialmente por meios sobrenaturais. Se os juramentos são vinculantes, os governantes de dois países podem ter tratados genuinamente invioláveis. Ou as alianças podem refletir a amizade ou inimizade das divindades de duas nações ou Gênios de duas pessoas.

CAPÍTULO QUATRO

HISTÓRIAS

Este mundo é mais antigo do que qualquer um de vocês conhece e, ao contrário da mitologia popular, não começou em um paraíso.

– Giles, em **Buffy, a Caça-Vampiros**

O velho Xenops estava novamente em praça pública, discursando sobre a ira dos deuses. Melanippos e Draco caminharam em direção a ele, em boa parte por mera curiosidade. O rei Poseidophilos não queria silenciar o velho — os boatos o tornavam um bastardo real, duas gerações atrás — e, desde que ninguém o levasse muito a sério, exilá-lo causaria mais problemas do que ajudaria. Mas se os delírios do velho se tornassem perigosos, o rei precisaria saber deles.

Xenops estava em ótima forma hoje, falando sobre seus sonhos. “... Eu estava nas encostas do Monte Hieronikos, acima das minas de oricalco, e vi uma grande onda vindo em minha direção. Virei-me e vi sua

crista em todas as direções, como uma parede que circunda a ilha, mais alta do que as montanhas mais altas. Nossa terra foi engolida na foz do oceano!”

“Poseidon está com raiva de nós. Ele nos deu esta terra de Atlântida, para podermos viver em paz; mas nossas frotas cruzam os mares e colocam terras distantes sob nosso domínio. E ainda assim não oferecemos a ele nossa gratidão, ou sacrificamos nossa riqueza para apaziguar sua ira.”

Um jovem gritou: “Vejo que o sacrifício da riqueza você deve estar fazendo, Xenops, a julgar pelos remendos em sua capa”.

O profeta se voltou contra ele e os soldados caminharam juntos, rindo. Atlântida afundando no oceano! Em seguida ele estaria falando que o sol ia cair do céu.

Muitos romances de fantasia têm elaborados contextos históricos. Até um cenário de campanha totalmente planejado pode tirar proveito de um contexto histórico também. A história de fundo implica que o mundo não apareceu apenas no início da campanha, mas já estava lá esperando para ser descoberto.

Mesmo uma campanha puramente orientada para a ação tem algum pano de fundo histórico implícito. Existe uma fortaleza em ruínas habitada por monstros? Então, alguém construiu fortalezas há muito tempo e depois as abandonou. Há uma grande batalha onde os aventureiros têm que arriscar suas vidas? Então, duas forças opostas têm algum motivo para o conflito. Qualquer uma dessas suposições implica outras coisas que podem fornecer uma base para novas aventuras.



MOLDURAS TEMPORAIS

Assim como a primeira etapa na criação de um mundo é decidir sua forma geral, a primeira etapa na criação de uma história é decidir como o tempo funciona no mundo. A história é uma progressão linear inevitável do passado para o futuro? Ou existem outras opções?

TEMPO HISTÓRICO

Muitos cenários de fantasia têm sequências históricas “realistas”. A vida de cada pessoa é um período contínuo indo do passado ao futuro, e que representa apenas uma fração da história geral do mundo. Memórias, registros e relíquias sobreviveram do passado, mas poucos são verdadeiramente antigos. Ninguém se lembra do futuro ou tem conhecimento certo dele. Ninguém pode pular ou retroceder. Nesse tipo de cenário, desenvolver uma história é bastante simples.

A viagem no tempo torna as coisas mais difíceis. Os escritores de ficção científica falam sobre “o paradoxo do avô”, a partir da pergunta: “Se você voltar ao passado e matar seu avô, o que acontecerá com você?” Contar uma história se torna muito mais difícil se um evento posterior puder mudar um anterior, ou se o mesmo evento puder acontecer e não acontecer.

A viagem no tempo, sem retorno, do presente para o futuro não cria tais paradoxos. É apenas uma maneira de colocar o mesmo personagem em uma nova história e cenário. Colocá-lo em animação suspensa também pode levá-lo ao futuro. O mesmo poderia acontecer com ele se tivesse a idade imutável, e esperasse tempo suficiente. As histórias de fantasia geralmente incluem animação suspensa, normalmente como uma maldição mágica. Merlin foi vítima de tal mágica, e a Bela Adormecida também. As visitas às fadas também podem produzir uma viagem no tempo de mão única para o futuro. A fantasia também tem imortais, como os elfos, embora eles geralmente estejam mais preocupados em lembrar o passado esquecido do que em chegar ao futuro.

Os paradoxos surgem quando alguém no presente viaja para o passado ou quando viaja para o futuro e depois retorna ao presente (ou, do ponto de vista do futuro, ao passado). Suas ações no passado podem alterar

ou destruir o presente antes que ele aconteça; seu conhecimento do futuro pode mudar o futuro como ele conhecia. O próprio conceito de cronologia histórica pode falhar. Pessoas que podem ver o futuro podem tentar evitar que ele aconteça; pessoas que podem ver e influenciar o passado podem tentar ajustar a história a seu favor. A história pode derreter e recrutar repetidamente; pequenos pedaços da história que seria podem persistir dentro da história que será — uma fonte plausível para relíquias mágicas. Diferentes histórias podem até coexistir ao mesmo tempo. A coleção de fantasia histórica *Ash*, de Mary Gentle, explora algumas das possíveis complicações. Dois métodos ajudam a evitar os paradoxos do tempo. O primeiro diz que o passado é difícil ou até impossível de mudar. O outro diz que mudar o passado cria uma nova cronologia, um novo ramo do tempo, divergindo da história que aconteceu anteriormente. Quando o viajante do tempo avança novamente, ele entra em um outro futuro, com uma história alternativa onde as coisas

aconteceram de forma diferente, e ele não pode voltar para seu próprio mundo. Sua presença é uma anomalia, mas isolada. MJs que desejam manter as coisas simples devem usar uma dessas respostas.

TEMPO MÍTICO

As civilizações do passado frequentemente incluíam eventos sobrenaturais em suas histórias, começando com uma era mítica governada pelos deuses. Na fantasia, especialmente na alta fantasia, essas lendas podem ser verdadeiras. Um mundo de alta fantasia pode ter sido criado por algum processo mitológico e pode conservar lendas, registros ou memórias de uma época em que os deuses ainda andavam na terra. A era dos mitos pode ter terminado em alguma catástrofe repentina, ou gradualmente foi desaparecendo na história, com a magia se tornando menos comum e raças antigas morrendo ou partindo para dar lugar aos humanos.

4

Profecia

A viagem ao passado, fisicamente, não é comum na fantasia. No entanto, enviar informações do presente para o passado ou receber informações do futuro também pode criar paradoxos. Histórias sobre previsões proféticas estabelecem o problema de maneira diferente — em vez de voltar ao passado e tentar mudar o que já aconteceu, o profeta olha para o Destino e tenta mudar o que está condenado a acontecer. Mas é basicamente o mesmo problema.

Em muitas histórias, previsões terríveis do futuro são muito vagas para se conseguir evitar. Mensagens dos oráculos são famosas por esse tipo de imprecisão. Quando o rei da Lídia perguntou ao Oráculo de Delfos o que aconteceria se ele fizesse guerra à Pérsia, o oráculo disse: “Um poderoso império será destruído”, e assim aconteceu — o Império Lídio.

Em outras histórias, as pessoas simplesmente não acreditam nas visões e avisos do profeta. Nas lendas Gregas, a princesa troiana Cassandra previu a conquista de Tróia pelos Gregos, mas não pôde evitá-la, pois ninguém lhe deu ouvidos.

Por fim, tudo o que o protagonista faz pode simplesmente garantir que a profecia se cumpra. Quando o herói Grego Édipo soube da profecia de que mataria seu pai e se casaria com sua mãe, ele deixou sua casa e viajou para Tebas, sem saber que era adotado, ou que seus pais biológicos eram, na verdade, o rei e a rainha de Tebas. Pensando estar fugindo de seu Destino, ele estava realmente cumprindo-o.

Se o futuro pode mudar, então o que um profeta vê não pode ser seu Destino. No máximo, pode ser *um* destino. Olhar adiante permite que ele escolha qual das várias cronologias possíveis se tornará real.

Um mundo também pode ter eventos míticos em seu futuro. As profecias Judaicas sobre o Messias e as crenças cristãs e muçulmanas derivadas delas implicam em tal retorno. Um mundo de fantasia poderia despertar um mito em seu futuro, com base em religiões e mitologias do mundo real ou inventadas.

Várias mitologias afirmam que o tempo não é realmente uma linha, mas um círculo, um grande dia ou ano cósmico. Nessa visão, o passado mítico e o futuro mítico podem ser a mesma coisa... uma vasta renovação do mundo.

As eras míticas não definem o tempo com tanta nitidez quanto a história.

Eventos míticos geralmente não tem datas no calendário. Medidas externas de tempo, como o sol e a lua, podem não ter existido ainda quando a era dos mitos começou. Qual evento aconteceu primeiro pode não estar claro. As eras míticas podem ter histórias fluidas, cheias de paradoxos criados pela presciência divina. Um panteão pode incluir divindades cuja origem nunca é esclarecida, como Heimdall, o vigia dos deuses nórdicos, descrito apenas como “o filho de nove mães”.

Mitologia, Parte 1

Quer os mitos sejam verdadeiros ou simplesmente um pano de fundo cultural, inventar um cenário de fantasia inclui inventar seus mitos. Os MJs não deveriam hesitar em roubar boas histórias das mitologias existentes. As mitologias das culturas no mundo real faziam isso o tempo todo! Por exemplo, a antiga lenda da Babilônia descreveu um grande dilúvio e um homem chamado Utnapishtim, que sobreviveu a ele construindo um enorme navio. A Bíblia conta uma história semelhante sobre Noé e, no mito Grego, um herói chamado Deucalião sobreviveu a uma enchente refugiando-se em um templo no topo de uma montanha. Identificar temas que ocorrem em muitas mitologias diferentes também pode fornecer inspiração para um mito recém-inventado. Estudiosos como Joseph Campbell e Georges Dumezil discutem muitos temas míticos comuns em seus livros. Os seguintes temas são típicos de mitologias reais e inventadas.

O Nascimento dos Deuses

De onde vieram os deuses? Os teólogos descrevem deuses eternos e não criados, como no Judaísmo, cristianismo, islamismo e hinduísmo. A mitologia frequentemente mostra os deuses emergindo de algum caos mais antigo e disforme, como na mitologia Grega, onde Caos e Nix foram os primeiros deuses e os pais de todos os outros deuses.

Muitas mitologias descrevem várias gerações de deuses anteriores aos “atuais” que as pessoas realmente adoram. As gerações anteriores podem ainda existir ou podem ter sido dizimadas ou exiladas. Seus papéis podem ser vagamente definidos ou corresponder aos dos deuses atuais, ou eles podem manter o controle sobre domínios mais obscuros.

A Criação do Mundo

Qualquer que seja sua origem, as primeiras tarefas dos deuses normalmente incluem a criação do mundo. Esta pode não ser uma criação literal do nada, como em Gênesis. Os deuses podem, em vez disso, criar o mundo a partir da matéria disforme ao seu redor, emergindo ilhas no ou moldando argila em uma roda. Eles podem fazer isso com sua própria substância ou a partir de outros seres. Gigantes cujos corpos desmembrados se tornam o mundo aparecem em muitas mitologias: Tiamat na Mesopotâmia, Adam Kadmon no misticismo Judaico, Purusha nas crenças hindus e Ímer nos mitos nórdicos, entre outros. Relíquias do caos original podem permanecer nos confins do mundo, ou abaixo ou até fora dele. Isso pode incluir monstros de vários tipos (veja *Entidades Primordiais*, pág. 56).

Guerra no Paraíso

Outra atividade inicial de muitos deuses foi a guerra. Um grupo de deuses pode lutar contra outro, como os nórdicos Aesires e Vanires. Os deuses podem lutar contra seres primordiais, ou seus próprios servos rebeldes, como o Deus cristão lutou contra o anjo Lúcifer e expulsou-o do céu. Esse tipo de guerra geralmente ocorre após a criação do mundo — o prêmio pelo qual os deuses competem. Durante essas guerras, quaisquer áreas remanescentes de caos podem fornecer refúgios para os inimigos dos deuses.



Um possível tema para uma campanha de fantasia é o aparecimento de mitos no presente histórico. Podem surgir relíquias antigas ou podem aparecer os precursores de um apocalipse místico. Em uma fantasia ambientada no mundo real, os heróis podem ser chamados para evitar que tais anacronismos transformem o cenário em um mundo de fantasia — especialmente quando a nova era seria de escuridão e horror (um dos temas recorrentes em *Buffy, a Caça-Vampiros*). Outras histórias retratam os seres míticos de forma mais simpática, como defensores da humanidade ou criadores de um futuro melhor. Os heróis atuais podem precisar formar um vínculo com os seres místicos, ou mesmo participar dos eventos da era mítica em alguma iniciação mística. (Todos esses temas são comuns no gênero de super-heróis; veja *Mage: The Hero Discovered*, de Matt Wagner, para uma abordagem brilhante do tema “defensor da humanidade”). Trazer o mito para o primeiro plano como o foco de um conflito dramático pode transformar uma história ou uma campanha em alta fantasia.

Tempo Mítico e Mudança Cósmica

Uma série de fantasias leva a ideia do tempo mítico um passo adiante, visualizando um passado remoto quando a forma real do mundo era diferente. A Terra-Média de Tolkien é um exemplo: foi originalmente criada como um mundo plano com estrelas próximas acima, mas perto do final da Segunda Era, foi refeita para o universo físico

atual. O RPG Exalted, publicado pela White Wolf Games, apresenta uma terra plana semelhante e sugere que essa poderia ser a verdadeira precursora do nosso mundo. Os poemas épicos de William Blake, escritos no início do século 19, descreviam uma transformação cósmica causada por uma mudança na consciência humana. Tanto Blake quanto Tolkien conectaram as mudanças de mundo que eles descreveram com a queda da Atlântida.

... A alteração do olhar altera tudo:
Os sentidos se revolvem de medo,
E a terra plana se torna uma bola.

As estrelas, sol, lua todas encolhem,
Um vasto deserto sem limites...

– William Blake,
“The Mental Traveller”

JOGANDO COM CRONOLOGIAS

Uma linha do tempo de eventos históricos fornece a um mundo uma estrutura cronológica, assim como um mapa fornece uma estrutura geográfica. Ao criar essa linha do tempo, um MJ pode usar vários métodos, dependendo de quão semelhante o mundo de fantasia é ao real.

HISTÓRIA REAL

Na fantasia ambientada no mundo real, a cronologia básica é a mesma que apareceria em qualquer livro de história.

No entanto, este é apenas um ponto de partida. O próximo passo é procurar eventos históricos reais que apontem para algum segredo oculto. Pode haver uma explicação mágica para uma morte, uma guerra ou uma expedição. Talvez os oceanógrafos alemães a bordo do *Meteor* entre 1925 e 1927 estivessem procurando por Atlântida, ou a morte de Alexandre o Grande foi o resultado de uma maldição mágica. Ou um evento visível pode ter consequências invisíveis; quais foram as consequências mágicas do primeiro pouso na lua? Muitos dos romances de Tim Powers usam essa abordagem.

Os eventos históricos que revelam uma influência mágica oculta podem não ser os mais visíveis. Eventos relativamente menores podem ser mais significativos. Pesquisar incidentes reais desse tipo e adicioná-los a uma cronologia pode fornecer uma fonte de ideias para cenários. Rumores ou eventos de renome com datas específicas podem revelar algo que está acontecendo — não necessariamente o que as pessoas que os relatam pensam. Talvez os avistamentos de discos voadores e contatos que começaram após a Segunda Guerra Mundial foram na verdade um aumento nas manifestações das fadas.

Mitologia, Parte 2

Enquanto os temas anteriores discutiam os Deuses, os temas a seguir focam mais na presença da humanidade na mitologia.

A Criação do Homem

Uma vez que o está criado, os deuses, em geral, fazem seres humanos para habitá-lo — e possivelmente outras raças sapientes também, em mundos de fantasia. Eles podem precisar de sacrifícios humanos para sustentá-los ou de servos humanos para lutar por eles. Eles podem simplesmente querer amor e desfrutar da adoração. Eles podem criar seres humanos como uma obra de arte, ou mesmo como uma brincadeira que sai do controle.

Era dos Heróis

Muitas mitologias descrevem eras anteriores, quando os humanos estavam mais próximos dos deuses e quando alguns humanos se tornaram grandes heróis. Os heróis podem até ser semideuses, filhos de um deus e de um mortal, na maioria das vezes um deus masculino e uma mulher mortal (veja *Semimortais*, pág. 32). Os heróis frequentemente enfrentam batalhas com monstros de vários tipos, especialmente entidades primordiais. Um herói pode ser recebido no céu após sua morte, como um novo deus ou como um guerreiro a serviço dos deuses, como no mito nórdico de Valhalla.

Os heróis também criam civilização e tecnologia. Às vezes, os deuses ensinam um herói, para que ele possa transmitir seus conhecimentos. Às vezes, o herói o rouba deles — o fogo parece especialmente apontado como o tipo de coisa que os deuses querem manter para si, em vez de confiá-lo aos mortais.

Como ilustra a lenda Grega de Prometeu, o herói de uma história pode ser um deus em vez de um mortal. Na verdade, os deuses podem desempenhar qualquer tipo de papel heroico em suas próprias lendas, se o mundo dispuser de adversários adequados para eles.

O Fim do Mundo

Por fim, a mitologia frequentemente descreve o que acontecerá ao mundo e aos deuses no fim dos tempos. Em mundos cíclicos, o tempo voltará a girar sobre si mesmo e o mundo começará de novo. Em algumas mitologias, como o Mitraísmo, isso acontece de uma vez, em um grande cataclismo. Em outros, como o hinduísmo, o mundo primeiro decairá e perecerá, Deus descansará e, por fim, criará outro mundo. Em mundos não cíclicos, o final usual é uma grande batalha para destruir o mal, como o Armagedom cristão ou o Ragnarok nórdico. Em ambos os casos, a mitologia frequentemente descreve esses eventos futuros com tanta certeza quanto os eventos passados.

HISTÓRIA DIVERGENTE

Se a magia for usada abertamente, a história será diferente. Muitas campanhas de fantasia são efetivamente histórias alternativas.

A cronologia de uma história alternativa começa a partir de um ponto de divergência, o primeiro evento que aconteceu de forma diferente. Existem duas maneiras de encontrar esse ponto de divergência. Uma é procurar eventos arriscados, onde as coisas poderiam facilmente ter acontecido de outra forma, e se perguntar o que teria acontecido como resultado. A outra maneira imagina o resultado no plano geral e, em seguida, traça o retrocesso, procurando a menor mudança visível que o teria gerado. Em qualquer uma das estratégias, a primeira mudança visível pode ser a primeira data nessa cronologia divergente.

Em um cenário de fantasia, a primeira mudança visível provavelmente envolverá magia ou religião. Por exemplo, a cronologia do livro *The Dragon Waiting*, de John M. Ford, se inicia a partir da restauração bem-sucedida do paganismo pelo imperador Juliano no Império Romano, e a coleção Lord Darcy de Randall Garrett começa a partir de mudanças na história medieval que tornaram possível uma ciência da magia.

Seja qual for o ponto de partida, a linha do tempo cresce construindo uma cadeia de consequências. Se *este* evento teve *aquele* resultado, como as pessoas e organizações importantes da época

Zeitgeists: Espíritos do Tempo

Assim como uma floresta, um país ou um planeta podem ter um espírito, o mesmo pode acontecer com o tempo. As imagens populares costumam tratar esses espíritos de maneira um tanto humorística, imaginando o ano novo como um bebê e o ano velho como um idoso moribundo com uma longa barba branca, mas existem personificações sérias. Os historiadores não acreditam realmente no “espírito do século 20”, mas usam a imagem para falar sobre algo real. E a mitologia às vezes contém seres como os espíritos das horas ou das estações. Em um cenário de fantasia, os espíritos do tempo podem ser reais e ter certo poder.

Os Zeitgeists vêm em três tipos principais. Primeiramente, existem espíritos de períodos específicos, que têm um início e um fim. À meia-noite de 31 de dezembro de 2000, o espírito do século 20 ficou desempregado (após um ano de luta pelo controle com o espírito do século 21). Esses espíritos assumem seu caráter a partir dos eventos históricos que presidem (ou vice-versa). Em segundo lugar, existem espíritos cíclicos. Certas horas do dia e estações são exemplos óbvios, como uma deusa do amanhecer ou um deus do inverno. Mas a astrologia oferece outros ciclos: o movimento anual do sol através dos signos do Zodíaco ou a precessão muito mais lenta dos equinócios, em que a Terra passa dois mil anos sob a “regência” de Peixes, depois de Aquário e assim por diante. Por fim, há espíritos de períodos abertos: o espírito do passado, obcecado pela história e pela tradição; o energético espírito rebelde do futuro, frequentemente visto em convenções de ficção científica; e o próprio espírito do tempo. Os magos rituais podem invocar esses seres para trabalhar suas mágicas.

Um Zeitgeist cíclico tem algum nível de desvantagem Sonolento. Por exemplo, um espírito do inverno ficaria adormecido 3/4 do tempo, um espírito do amanhecer 7/8 do tempo. Se o espírito não perde a consciência em outras ocasiões, mas é simplesmente passivo e inativo, trate isso como uma limitação especial de -50% na desvantagem. Um espírito de um tempo específico tem Autodestruição e níveis adequados de Expectativa de Vida Ampliada ou Expectativa de Vida Reduzida; por exemplo, o espírito do século 19 teria Autodestruição e um nível de Expectativa de Vida Ampliada.



responderam a isso? Que consequências suas ações acarretaram? Como resultado, quais pessoas ou organizações se tornaram mais ou menos importantes e mais ou menos capazes de moldar a história que se seguiu? Rastrear essas conexões pode produzir implicações inesperadas da mudança original.

HISTÓRIA INVENTADA

Um cenário inteiramente inventado terá sua própria história. Sua linha do tempo não começará com um ponto de divergência, mas com os primeiros registros escritos, as memórias dos seres

vivos mais antigos (em um mundo com raças longevas ou imortais), ou o ponto em que o mito deu lugar à história (em um cenário de alta fantasia). Comece imaginando as pessoas e organizações importantes naquela época e, a seguir, construa o restante da cronologia da mesma forma que faria para uma história divergente.

ERAS HISTÓRICAS

Em um cenário de fantasia, a história é um *enredo*. Cada período histórico tem um caráter próprio, o que permite contar certos tipos de histórias. E o movimento de um período para outro é uma história mais ampla. (Isso leva a própria história um passo mais perto do mito.) Portanto, a abordagem apresentada aqui é um tanto literária, uma série de retratos de períodos históricos. Depois de decidir definir uma campanha em tal período, você pode definir os detalhes desse período.

Você também pode usar esses retratos como blocos de construção para criar a história de um mundo fictício. Para uma história familiar, as cidades-estados dão origem a impérios que se tornam decadentes, são subjugados por catástrofes, passam pela idade das trevas e então experimentam uma nova aurora. Para algo menos familiar, misture-os: tenha uma era idílica da aurora, terminando em uma catástrofe ou um império decadente emergindo revitalizado da catástrofe. Literatura, mitologia e história real oferecem muitos modelos.

ERA DA AURORA

Frequentemente, os mundos de fantasia são criados por deuses, ou magicamente passam a existir. Em tal história, seres inteligentes geralmente surgem ou são criados logo depois. O mundo que habitam ainda pode ser intensamente mágico, regularmente visitado por deuses ou seus servos. As sociedades históricas reais que acreditam nesse processo de criação costumam olhar para trás em suas lendas para uma época de inocência: a Era Dourada na mitologia Grega, o Jardim do Éden ou eras semelhantes nas lendas de outras terras. Uma variação posterior dessa crença foi a ideia do século 18 do Bom Selvagem.

Eras da Aurora são tempos de liberdade; eles têm líderes e homens santos, mas não governantes. Seus habitantes raramente são ricos em bens materiais, como roupas elaboradas ou grandes propriedades com vários servos (eles podem nem ter servos)... mas raramente lhes

falta comida ou prazeres simples. Eles geralmente têm um alto grau de igualdade e poucos motivos para inveja. Os tratamentos médicos são simples e “naturais”, mas eficazes na prevenção da dor. Habitantes de muitas dessas eras têm vidas muito longas (como os mil anos de Matusalém ou como na Era Dourada Grega). No mínimo, eles devem ter Imunidade a Doenças e Longevidade.

A maioria dos retratos das Eras da Aurora inclui a invenção original de tecnologias familiares, como o fogo, a metalurgia, e a escrita. Os heróis da cultura podem ser figuras importantes.

Eras da Aurora evocam a infância, como um tempo de inocência e novas descobertas. Se os deuses estiverem presentes, eles podem desempenhar o papel de pais e professores para o mundo inteiro. A imortalidade reflete o desconhecimento dos horizontes de tempo de uma criança. A despreocupação com as necessidades ou perigos reflete o cuidado que a criança recebe de seus pais. A ocorrência comum da magia pode refletir a maneira como as crianças veem o mundo, sem compreender totalmente a causa e o efeito (chamado de “pensamento mágico” pelos psicólogos; veja pág. 18).

Cenários

As Eras da Aurora nem sempre são cenários de campanha; eles tendem a não ter conflito suficiente para um drama intenso. A Era da Aurora ameaçada por alguma força hostil fornece uma maneira de contornar esse problema. Mais frequentemente, essas eras sobrevivem na memória de eras posteriores. Às vezes, isso é literalmente verdade; um mundo de fantasia pode ter alguns habitantes imortais que ainda se lembram do início dos tempos. Um ano muito afortunado, ou um lugar ou época abençoado pelos deuses, pode recuperar parte dessa qualidade. Uma sociedade pode até ter um feriado ou festival que recria os anos da aurora, como a Saturnália Romana, quando os participantes festejavam e distribuíam presentes, e os mestres serviam seus servos.

O melhor gênero para retratar essas eras é a alta fantasia, onde os personagens são maiores que a vida e o mundo está cheio de magia. Esse cenário de campanha deve ser um mundo esparsamente povoado, com talvez um quinto ou um décimo da terra ocupada e pouca abertura de novos campos. No entanto, a fertilidade do solo deve ser alta, com boas safras todos os anos. Os assentamentos serão principalmente aldeias, ou mesmo grandes fazendas isoladas; os maiores assentamentos serão cidades. Eles podem nem ter muralhas ou exércitos. Grande parte do mundo pode estar inexplorado, convidando a longas viagens de descoberta.

Personagens

Nem guerreiros nem ladinos são personagens adequados, já que a guerra e o crime são desconhecidos ou quase desconhecidos. Exploradores, batedores ou caçadores (se alguém caça) podem ter habilidades comparáveis. Artesãos e inventores são personagens prováveis; uma campanha de “herói da cultura” pode usar as regras para novas invenções e desenvolvimento de tecnologia (pág. MB513). Não há organização formal suficiente para diplomatas, ou história suficiente para estudiosos — pode até nem haver a escrita — mas os bardos irão transmitir a sabedoria (veja *Conhecimento Bárlico*, pág. 99). É comum que eras da aurora sejam mundos de mana alto. Pode não haver magos, mas todos os tipos de personagem acima podem conhecer mágicas adequadas para suas profissões. Vantagens como Abençoado também são comuns.

A riqueza normalmente deve ser Confortável, e nem a riqueza nem o status devem variar muito (veja *Meritocracias Sem Classe*, pág. MB28). O Estigma Social deve ser desconhecido. Os casamentos não dependem de riqueza ou vantagem política, nem a posição social os restringe. Algumas versões das sociedades dessas eras podem não ter nenhum casamento; festivais como Saturnália ou o Carnaval geralmente incluem considerável liberdade sexual.

CIDADES-ESTADO

As cidades-estado surgem no início da história da maioria das civilizações. Os sumérios, os primeiros egípcios, os chineses, os maias e os antigos Gregos, entre outros, estabeleceram tais regimes. Eles também aparecem em outros períodos; por exemplo, a Itália renascentista foi dividida entre muitas cidades, mais ou menos independentes. As cidades-estado que coexistem com impérios ou grandes nações provavelmente terão suas escolhas limitadas por forças externas, muito mais do que as cidades-estado existentes por conta própria.

O termo “cidade-estado” soa como se o território do estado estivesse limitado às terras dentro das muralhas da cidade. Na verdade, isso não era verdade para a maioria das cidades-estado. Em geral, eles controlavam as terras agrícolas ao redor do local central. Cortar o acesso de uma cidade-estado às terras que a alimentavam era um ato de guerra, chamado de cerco (veja *Posições Estratégicas*, pág. 188). Esse tipo de guerra era comum em áreas que tinham cidades-estado independentes e, como resultado, as cidades geralmente eram fortificadas.

Em uma era de cidades-estado independentes, cada grande cidade provavelmente será independente; haverá muitas “cidades” relativamente pequenas, com centenas ou milhares de habitantes. As maiores cidades podem ter cem mil ou mais (veja *Povoamentos*, pág. 93).

Qualquer cidade, com exceção das menores, será grande demais para um governante conhecer cada habitante. Registros escritos tornam-se necessários para manter o controle da propriedade da terra, impostos e outros assuntos administrativos. As cidades têm escribas que mantêm esses registros. Os escribas seniores têm um NH elevado em Conhecimento de Terreno. A Arte da Memória (veja *Memória Eidética*, pág. 131) pode se desenvolver (historicamente, é registrada já em NT2) para ajudar a lidar com a precariedade dos sistemas de registro e arquivamento de baixa tecnologia. As cidades também têm mercadores e artesãos especializados, que produzem riqueza suficiente para pagar por templos elaborados e produtos de luxo. O comércio e a exploração em longas distâncias se tornam comuns.

Cenários

As eras das cidades-estados oferecem muitas oportunidades para a criação de campanhas. Em qualquer época histórica, as cidades-estado estão

constantemente brigando e lutando em guerras de pequena escala. Para adicionar oportunidades de aventura, eles frequentemente contratam mercenários em vez de manter exércitos em tempo integral. As cidades-estados costeiras costumam manter frotas.

As terras ocupadas por cidades-estado costumam ser densamente povoadas. As comunidades agrícolas não se limitam às terras mais férteis, mas ocupam todas as terras razoavelmente boas. Cada cidade-estado constrói estradas, portos e fortificações, visando controlar o fluxo de comércio em sua área.

Com o surgimento da alfabetização, especialistas em conhecimento se tornaram importantes — uma boa base para magos em um cenário de fantasia. Um elo entre magia e escrita se encaixa bem em tais configurações. Praticamente qualquer ramo do conhecimento real pode ser associado a uma forma de misticismo: astronomia com astrologia, matemática com numerologia, química com alquimia e assim por diante. Os escribas também podem ser padres. As cidades devem ter pelo menos um templo, geralmente muitos, incluindo um templo do padroeiro — ou patrono —

da cidade, como o Partenon em Atenas dedicado a Atenas. As lendas frequentemente imaginam os deuses como uma família real, com cada divindade executando uma função departamental, de escriba a armeiro. A graça ou o desprezo dos deuses pode ser real e importante; orações e sacrifícios regulares podem prevenir desastres naturais, ou sua negligência pode atraí-los (veja *Distúrbios*, pág. 85).

Personagens

Todos os tipos de personagens clássicos de fantasia funcionam muito bem neste cenário. As cidades-estado constantemente à beira da guerra estão prontas para contratar mercenários sem fazer muitas perguntas sobre suas origens; habilidade com lança ou espada é fácil de comprovar. Uma cidade de tamanho real é grande o suficiente para vários tipos de bandidos encontrarem abrigo no anonimato, sustentando um pequeno submundo; a Manha se torna uma perícia útil. A alfabetização e o aumento do conhecimento especializado justificam uma variedade de profissões eruditas, incluindo bardos e cirurgiões, bem como sacerdotes e magos.



As terras mais densamente povoadas controladas por cidades geralmente têm áreas periféricas habitadas por bárbaros, bandidos ou monstros, adequadas para missões heroicas. A navegação possibilita viagens mais longas, como a busca pelo Velo de Ouro. Bandos de aventureiros participando dessas missões são comuns na literatura épica. Eles podem até ter Contatos sobrenaturais, Aliados ou Patronos se estiverem se aventurando em nome de uma cidade.

O Status se torna importante nas cidades-estado. Uma hierarquia típica varia de -4 para um escravo comum a 7 para o rei de uma cidade. Um governante divinamente favorecido pode ter Status 8. A riqueza pode atingir níveis altos, pelo menos até o Podre de Rico, mas a maior parte da população será Batalhador. Aventureiros podem chamar a atenção de um governante e ganhar Status; eles podem até ser membros de uma casa nobre que o rei envia em várias missões.

IMPÉRIOS

Os impérios surgem quando uma cidade-estado derrota suas rivais, ganhando o controle de uma vasta extensão de terra. A capital de um império pode ser uma cidade de cerca de um milhão de habitantes. Eras imperiais embrionárias podem envolver uma grande cidade-estado lutando para obter o controle de estados menores, ou de dois impérios batalhando pela supremacia na região; a história Romana oferece exemplos de ambos. Impérios já bem estabelecidos geralmente controlam tudo que estiver ao alcance, embora possam ter rivais mais distantes. Dois grandes impérios podem achar conveniente manter reinos fronteiriços entre eles.

Mitologicamente, os impérios aspiram ao domínio universal. Um império de fantasia pode comandar um mundo inteiro. Realisticamente, os impérios se expandem até um certo ponto, por motivos de problemas de logística e abastecimento, e depois param. Uma legião imperial é o equivalente a uma grande cidade, com necessidades especiais, como metal adequado para armas. Ela pode operar indefinidamente em uma região que possa sustentar uma cidade adicional. Em uma região menos próspera, sua presença esgota os recursos locais; pode usá-la como rota de passagem para uma expedição, mas

não pode estabelecer uma base permanente. Em terras escassamente povoadas, uma força militar depende daquilo que pode transportar e do que pode ser enviado para ela. Os Romanos nunca ocuparam permanentemente a Europa além do Reno, nem os chineses o interior da Ásia. Os estados Cruzados do Oriente Próximo mantinham apenas as áreas que os navios podiam abastecer.

Os impérios geralmente incluem diferentes raças, religiões e idiomas dentro de seus limites. Seus governantes normalmente editam regras legais que se aplicam igualmente a todos e que anulam os costumes locais. Também surgem religiões universais: o Budismo, o Cristianismo e o Islamismo dirigem seus ensinamentos a toda a raça humana, não apenas a uma única nacionalidade, e religiões anteriores como o Mitraísmo e o Zoroastrismo fizeram apelos semelhantes. Os filósofos imperiais frequentemente ensinam que os deuses de outros países representam uma consciência intuitiva do deus universal.

Cenários

Muitas campanhas ambientadas em épocas imperiais acontecem nas capitais. A ênfase tende a ser na intriga, seja entre famílias aristocráticas (com base no Trato Social), dentro da burocracia (com base na Administração) ou no submundo (com base na Manha). Haverá alguma corrupção flagrante, mas um império saudável e vigoroso deve ter meios de contê-la — variantes de campanhas de “procedimento policial” podem examinar seus detalhes.

As fronteiras dos impérios são distantes da capital, às vezes exigindo dois meses de marcha ou navegação. Esses postos avançados são o outro local clássico para aventuras imperiais. Tribos de Pictos, Hunos ou *Fuzzy-Wuzzies* podem oferecer forte resistência aos exércitos imperiais.

Um império em meio a uma guerra civil apresenta desafios especiais, desde sobreviver no campo de batalha até adivinhar qual dos postulantes terminará no trono. Uma campanha de guerra civil pode envolver ambientes fronteiriços e metropolitanos, já que os generais mais competentes provavelmente estarão no nos limites do império, mas suas ambições estarão voltadas para o centro.

Por causa de sua dependência de exércitos organizados, os impérios são cenários pobres para espada e feitiçaria. Se guerreiros heroicos

podem derrotar exércitos, então os impérios não podem proteger suas fronteiras e dificilmente sobreviverão. A fundação de um império, por outro lado, pode oferecer a esses guerreiros o papel de companheiros do fundador.

Personagens

Nos primeiros anos de um império, os cidadãos podem ter ideais de serviço aristocrático ao estado. Jovens nobres em início de carreira, sejam como mandarins chineses ou oficiais legionários Romanos, são excelentes aventureiros. Os jogadores devem ver o preço de cumprir a lei e os perigos de viver fora dela. Decida se o comando militar e o serviço civil são carreiras separadas ou estágios de uma única carreira.

Um império também oferece muitas oportunidades para os mais inclinados ao sobrenatural. Os deuses de várias nações súditas têm seus templos na capital; podem surgir novas crenças, não mais vinculadas a uma nacionalidade específica. A proteção do comércio frequentemente cria uma economia de mercado expandida, onde feiticeiros profissionais podem vender suas artes por um preço. Os melhores feiticeiros se estabelecerão na capital. A corte imperial também comandará os serviços de muitos tipos de magos.

Muitas famílias aristocráticas têm clientes que as procuram em busca de favores e proteção. Um Senso do Dever para com esses clientes fornece a base para muitas aventuras. Os clientes também podem ser personagens interessantes, com seu patrão como Patrono.

DECADÊNCIA

Uma suposição comum da fantasia histórica é que os impérios se tornam decadentes. Os heróis construíram o império; seus filhos o governaram; seus netos agora dedicam suas vidas a aproveitá-lo. Os ricos e privilegiados buscam prazeres cada vez mais caros e exóticos. O entretenimento público desvia as massas com espetáculo e brutalidade. Os jovens de famílias elitistas têm pouco entusiasmo por seu dever de servir ao Estado, de proteger seus clientes ou mesmo de obedecer à lei. Eles se esquecem de antigas devoções e desprezam os deuses, considerando-os meras fábulas úteis para manter os plebeus em seus lugares. Novos deuses com cultos mais emocionantes os substituem.

Um governo corrupto é uma expressão dessa decadência. No topo deve estar um governante poderoso, convencido de que todo o aparato existe apenas para proveito próprio. Na base, as massas sem rosto, sobrecarregadas com impostos esmagadores, devem ser mantidas na linha com punições severas. Ligando os dois há uma burocracia que existe principalmente para se perpetuar e que exige subornos para todas as atividades, desde a construção de um templo até a punição de um criminoso.

Cenários

O cenário natural para uma campanha em uma era de decadência é a capital imperial. Todas as extravagâncias de uma aristocracia rica estarão lá no seu auge: competições de gladiadores, corridas de carruagens, festas extravagantes, orgias de bebedeiras e enormes mansões cheias de brinquedos caros. Todas as intrigas em torno do trono do império se concentrarão ali. Qualquer um peticionando alguma coisa ao Estado estará lá, tateando nos labirintos da burocracia.

Para se adequar à lendária imagem de um império decadente, sugira que os deuses estão perdendo a paciência com isso. A raiva alimentada pelos templos vazios e devoções esquecidas podem dar origem a presságios desfavoráveis ou catástrofes diretas. Ao mesmo tempo, muitas pessoas em tal sociedade podem sentir que os deuses os abandonaram. Os cultos misteriosos de Roma atraíam adoradores que achavam que as antigas religiões eram rituais vazios (veja Capítulo 9); alguns períodos da história chinesa tiveram um fascínio semelhante pelos cultos místicos.

A própria complexidade do governo pode ser uma das principais razões para o crescimento dos cultos. Pessoas cujas vidas estão sujeitas aos caprichos arbitrários dos ricos e poderosos podem recorrer à oração — ou feitiçaria — para tentar obter algum controle de volta. Pessoas negligenciadas pela justiça quando buscam os meios legais podem comprar maldições contra os criminosos.

Personagens

Impérios decadentes são habitats naturais, por um lado, para os ricos; por outro, para os criminosos e a classes baixas. Os dois lados estão mais em contato do que nunca. É possível que o mesmo personagem tenha Trato Social e Manha. Muitos personagens serão Poderes de Rico ou mesmo Multimilionários, legalmente ou não.

Uma nova maneira de representar um cenário decadente torna a corrupção da classe alta sobrenatural. Os aristocratas podem recorrer à necromancia ou outras artes negras em busca de emoções ou poder político. A riqueza das classes superiores torna os experimentos mágicos acessíveis para nobres ou seus clientes favoritos. Os aristocratas podem ressuscitar dos mortos como *liches*, múmias ou vampiros (veja *Modelos Raciais*, pág. 105).

Em uma escala menor, os ladinos oportunistas podem ser as estrelas de uma campanha divertida, talvez inspirada nas histórias clássicas de Fritz Leiber sobre *Fafhrd and the Gray Mouser*. Quando todos são corruptos, um malandro alegre, engenhoso e simpático pode ser uma figura simpática.

Por outro lado, pode ser interessante interpretar personagens que são *menos* corruptos do que seu ambiente: um nobre aparentemente decadente que mantém um senso de honra, ou um oficial arrogante que ainda acredita na lei.

EXAUSTÃO

Outra maneira de um império se desintegrar é usando todos os seus recursos. Na história real, a forma mais comum de exaustão é o esgotamento do lençol freático por gerações de agricultores que tentam manter suas plantações irrigadas. Quando os poços e as nascentes secam, as colheitas caem, as cidades morrem de fome e a atividade pastoril retoma as terras. Muito mais tarde, quando o lençol freático se recupera, novas fazendas e cidades surgem. Algumas partes do Oriente Próximo já passaram por esse ciclo várias vezes.

A exaustão de um recurso mineral é mais difícil de recuperar, a menos que o mundo tenha um metabolismo geológico muito ativo (veja *A Terra Viva*, pág. 41). O século 19 já se preocupava com o abastecimento de combustíveis fósseis. Em NTs mais baixos, uma civilização anã pode cair quando extrair todo o minério útil de suas montanhas.

A magia em si pode ser um recurso esgotável, como em *"The Magic Goes Away"*, de Larry Niven. Se um império depende de magos para fornecer serviços essenciais, ou mesmo para manter um análogo mágico de uma tecnologia avançada (veja *Exemplos de Magia como Tecnologia*, pág. 66), o que ele fará quando as mágicas não forem mais eficazes?

De um certo ponto de vista, a própria decadência é uma forma de esgotamento. As leis e crenças éticas de uma sociedade fazem parte de seu capital. Quando o respeito pela lei é perdido, a sociedade pode não ser mais capaz de manter or-

dem suficiente para se manter funcional. Ou os deuses podem retirar suas bênçãos de um império corrupto, como no cenário Roma Arcana (pág. 195).

Cenários

Uma civilização exaurida fornece um cenário menos colorido do que uma decadente. Não tem muita riqueza extravagante, mas tem muita pobreza desesperadora. Suas cidades têm uma qualidade nem tão podre, mas estéril, com prédios vazios e ruas semidesertas.

Em casos extremos, uma civilização exaurida pode nem mesmo ter cidadãos. Suas cidades podem ser ruínas vazias, suas ruas habitadas por fantasmas sussurrantes ou demônios famintos. O que quer que as assombre pode se ressentir da vida e temer a profanação de seus túmulos — ou vê-los como novos adoradores nos altares dos templos. Uma cidade em ruínas pode ser um repositório de segredos esquecidos ou pode carregar sua própria carga de poder sobrenatural.

Como esses motivos sugerem, a fantasia sombria é o gênero natural para civilizações exauridas. A mortalidade é a grande fonte do imaginário sobrenatural sombrio; a mortalidade de uma cultura inteira oferece tal imaginário em maior escala. Mesmo uma cidade ainda habitada pode se importar mais com seus túmulos e monumentos do que com seus filhos.

O contraste entre civilizações moribundas e os bárbaros jovens e vigorosos que as cercam e ameaçam também é um tema clássico de espada e feitiçaria.

Personagens

Ameaças, não recompensas, motivam aventureiros de civilizações exauridas. Se eles são de uma região agrícola, as safras podem estar caindo. Se eles são de uma cidade, o comércio pode ter sido interrompido, ou poucos homens podem estar guardando as muralhas, um convite a ataques ou coisa pior.

Qualquer um dos tipos característicos de personagens de fantasia são possíveis, mas provavelmente um pouco mais pobres do que o normal. Eles podem ter habilidades práticas consideradas abaixo de sua dignidade em outras sociedades. Eles não terão acesso a uma ampla variedade de equipamentos, ou qualquer coisa de qualidade mais do que discutível. Um MJ pode exigir uma redução na Riqueza e na regra de "pontos por equipamento", sem nenhuma perspectiva de comprar mais do que uma quantidade limitada de equipamento. Uma viagem a uma cidade distante com uma indústria de armas pode ser uma missão útil.



Os bárbaros errantes que se aventuram em cidades moribundas podem ter experiências interessantes. Essas cidades podem conter tesouros não reclamados; elas também podem ter guardas surpreendentemente fortes para esses tesouros. Uma cidade inteira em ruínas pode fornecer o ápice nas aventuras de “exploração de masmorra” (consulte *Dentro do Labirinto*, pág. 174).

CATÁSTROFE

Em última análise, as civilizações um dia morrem — especialmente na fantasia histórica, que é caracteristicamente ambientada em civilizações que agora estão mortas. Por que isso acontece é um debate acalorado, até mesmo para culturas reais e conhecidas, como o Império Romano. Roma caiu porque a corrupção moral minou a disciplina de seus exércitos e administradores (decadência)? O colapso econômico a tornou incapaz de sustentar suas legiões (exaustão)? Ou foi simplesmente dominada por invasores (catástrofe)? Todas essas visões têm defensores entre os historiadores. O MJ de fantasia pode escolher uma para qualquer civilização caída em seu mundo, ou até mesmo deixar que sua queda seja um mistério.

Certos tipos de catástrofes decorrem naturalmente da decadência (invasão militar) ou da exaustão (invasão militar ou fome). Outros, como desastres naturais, pragas e ataques monstruosos ou sobrenaturais, podem destruir até mesmo uma civilização próspera (veja *Distúrbios*, pág. 85). Tanto um império quanto uma

cidade-estado podem cair em tal desastre. A destruição de Tróia, conforme retratado na *Iliada* e *Eneida*, é o exemplo clássico.

Cenários

Uma maneira de usar uma catástrofe como cenário é iniciar a campanha pouco antes da catástrofe, orientar os jogadores sobre o cenário e, então, infligir o desastre no local e em seus personagens. Descreva os efeitos da catástrofe em detalhes, hora a hora ou mesmo momento a momento. Esse tipo de tratamento precisa de pelo menos um grande desastre, e de preferência um desastre histórico, em uma escala maior do que um ser humano pode compreender imediatamente e com uma força a qual um ser humano não pode se opor. A ênfase deve estar no poder dos elementos desencadeados e na luta desesperada para sobreviver a eles.

Se os jogadores acharem tais técnicas aceitáveis, o MJ pode narrar algumas “*cutscenes*” mostrando o que está acontecendo em outras partes da área afetada. Pode ser melhor não focar nas pessoas que os aventureiros conhecem. O impacto do desastre será mais forte se eles passarem os dias seguintes descobrindo quem sobreviveu e quem morreu. Os jogadores podem querer participar de tais cenas, no papel de personagens “homens comuns” de 25 a 50 pontos apanhados na catástrofe. A maioria deles morrerá, como pessoas comuns nas cenas de abertura de filmes que apresentam catástrofes, mas os sobreviventes podem mais tarde se juntar ao grupo principal como PdMs.

Também é possível estabelecer o jogo após o fim da catástrofe. Mostre os sobreviventes limpando os destroços, retornando a suas rotinas diárias e começando a reconstruir. Se a catástrofe for grande o suficiente para destruir uma civilização, mostre-os aprendendo que a ajuda não virá, e que estão por conta própria, com recursos limitados ao que carregam nas mãos. Veja as consequências secundárias, incluindo o fracasso na produção e distribuição de alimentos e a ameaça de fome, e esfacelamento da autoridade civil, levando a ataques de bandidos ou motins nas ruas.

Personagens

Um período catastrófico da história é o cenário ideal para personagens “homens comuns”. Pessoas que normalmente nunca buscariam aventura podem ter a aventura vindo atrás delas. As escolhas difíceis resultantes podem gerar um drama intenso.

Para os tipos de aventureiros mais clássicos, um período catastrófico oferece uma mudança na temática. A catástrofe pode varrer as lideranças estabelecidas de sua sociedade, quer eles morram enquanto cumprem heroicamente seu dever ou enquanto tentam evitá-lo e cuidar de si mesmos. Alguém tem que preencher o espaço vazio e os personagens de *GURPS* provavelmente têm as habilidades necessárias.

Para esse tipo de história, personagens com um Senso do Dever, um Dever, Dependentes ou semelhantes são os melhores. Um enredo de catástrofe faz com que os jogadores realmente paguem pelos pontos que ganham com essas desvantagens; na verdade, isso os torna o motivo central do cenário.

IDADE DAS TREVAS

Se uma civilização realmente cai, seja para catástrofe, decadência ou exaustão, o que se segue é uma era das trevas. A Idade das Trevas clássica ocorreu nos anos após a queda de Roma na Europa Ocidental. No entanto, uma idade das trevas em escala ainda mais ampla ocorreu no final da Idade do Bronze por volta de 1000 AEC. Não há uma definição histórica sólida para uma “idade das trevas”. No fundo, é um período com poucos registros históricos, pois as pessoas e instituições que costumam produzi-los estão mortas ou têm preocupações mais urgentes.

Essa mesma falta de documentação torna a idade das trevas um cenário útil para a fantasia. Se não sabemos o que aconteceu em um período histórico real, como entre os anos 500 e 1000 EC na Europa, é fácil imaginar e criar coisas fantásticas que não foram registradas. Esta é uma das principais razões pelas quais os cenários medievais são comuns em jogos de fantasia, desde

as espadas e feitiçaria de *Dungeons & Dragons* até a alta magia ritualística de *Ars Magica*. E como o motivo da falta de documentação costuma ser devido ao colapso do transporte e da comunicação, qualquer viagem longa terá a chance de se tornar uma aventura.

Uma presunção comum sobre as idades das trevas é que são períodos de retrocesso tecnológico. Não tome isso necessariamente como verdade. O exemplo mais familiar, a Idade das Trevas pós-romana na Europa, viu o conhecimento médico cair para níveis mais baixos do que na antiga Assíria... mas outros avanços tecnológicos ocorreram no mesmo período, incluindo o uso generalizado de armas e armaduras feitas de aço. Um mundo que usa magia em uma escala ampla o suficiente para ser equivalente à tecnologia (veja *Magia e Tecnologia*, pág. 64) pode prosperar da mesma forma durante a era das trevas.

Cenários

Um cenário na idade das trevas normalmente tem uma população menor e menos cidades. A autoridade central enfraquecida controla um território

muito menor. Velhas instituições entram em colapso e novas surgiram para ocupar seu lugar. Qualquer pessoa demonstrando confiança o suficiente para liderar uma campanha contra as gangues de bandidos locais pode se tornar o novo governante. Ao mesmo tempo, as fórmulas das antigas autoridades podem ser preservadas, como quando um sucessor de reis Germânicos carregava o título de “Sacro Imperador Romano”.

Em uma idade das trevas mais severa, grandes áreas podem estar completamente vazias. Vários desastres podem reduzir a população até que os sobreviventes não possam mais viver ali facilmente. Eles migram para outro lugar ou se agrupam em algumas fortalezas espalhadas.

A paisagem deve estar repleta de relíquias do passado: antigos templos em ruínas, cidades desertas e monumentos enaltecendo batalhas e sacrifícios por causas já esquecidas. Em um cenário mágico, as ruínas podem esconder vestígios de magia antiga. Os deuses ancestrais ainda podem ter fome de fiéis adoradores. Lendas antigas podem conter pistas, transmitidas ao acaso e inocentemente por bardos, ou por escribas como sabedoria popular.

Personagens

O colapso dos sistemas de autoridade estabelecida no início de uma era das trevas abre espaço para a aventura. Guerreiros habilidosos podem viajar pela paisagem em ruínas, em busca de pilhagem ou apenas tentando encontrar sua próxima refeição. Eles podem escolher proteger os outros por uma variedade de motivos — compaixão pelos fracos, pagamento dos ricos, ou simplesmente impedir que outros guerreiros invadam seu território (a origem de muitas aristocracias feudais). Outros tipos de aventureiros podem se tornar úteis para um bando de guerreiros de várias maneiras.

Outra possibilidade, especialmente em um cenário semelhante à conhecida Idade das Trevas da Europa, recruta aventureiros estudiosos, sacerdotes ou magos, que podem se agrupar para ajuda mútua e proteção em mosteiros ou semelhantes. Um grupo desse pode ter possibilidades limitadas de aventura — evitar a aventura pode ser o objetivo principal — mas pode ser efetivamente atraído por novos conhecimentos. Se as forças sobrenaturais são poderosas, elas podem ter que ajudar as autoridades seculares. Para uma variação dessa fórmula, use os mosteiros budistas como modelo; em certos períodos, eles também abrigaram especialistas em artes marciais de várias escolas.



Novos COMEÇOS

Depois de uma idade das trevas, a vida civilizada pode ressurgir. O exemplo histórico clássico é o Renascimento europeu, mas que embrionariamente começou séculos antes, não muito depois de 1000 EC, na Alta Idade Média. Renovações semelhantes ocorreram em outros lugares e épocas.

Em muitos aspectos, um novo começo é como o primeiro começo. Mas há uma diferença importante: a consciência de algo que aconteceu antes. Os estudiosos na Renascença sabiam sobre a Grécia e Roma antigas e duvidavam que qualquer coisa que pudessem fazer pudesse se igualar às realizações antigas; os próprios Gregos admiravam a época e as conquistas do Egito antigo. Esse olhar reverente para a grandeza do passado é um dos temas recorrentes da fantasia. O maior elogio que um rei pode receber é dizer que em seu reinado a grandeza do passado foi restaurada.

Em um cenário otimista, especialmente em um mundo de alta fantasia, o novo começo pode até ser, não a o retorno da era das cidades-estado, mas o retorno da era da aurora. Para uma abordagem mais mítica, antigas profecias da ressurreição dos mortos podem se tornar realidade.

*Outra Atenas surgirá.
E por muito tempo legará,
Com o Sol e os céus,
O esplendor da sua primavera.*

– Percy Bysshe Shelley,
“Hellas”

Cenários

Uma época de renascimento muitas vezes aumenta o comércio e as viagens, pois a lei torna as estradas e o alto mar seguros novamente. As pessoas que antes mal se alimentavam raspando as panelas, agora chegam a estocar; pessoas que estavam bem de vida, agora são ricas. Os colonos limpam campos e constroem casas em terras antes vazias. Um senso de fronteiras abertas é encorajado.

Ao mesmo tempo, certifique-se de que o passado não seja esquecido. Manuscritos antigos apontam para conhecimentos perdidos; tesouros raros concedem poderes esquecidos. As ruínas de grandes cidades aguardam um explorador se aventurar por entre suas ruas cheias de entulho. A paisagem das civilizações ressurgidas deve estar cheia de história.

Personagens

Os estudiosos costumam figurar no centro do palco neste tipo de cenário; O conhecimento deles do que aconteceu antes pode abrir muitas portas. Se forem ricos, podem entrar em rivalidades

ferrenhas pelas maiores e mais valiosas descobertas, até mesmo enviando guerreiros para sabotar as expedições uns dos outros. Também podem aparecer artistas e inventores, inspirados nos exemplos do passado para rivalizar com suas realizações.

Comerciantes e exploradores ganham um alcance expandido de atuação. Suas viagens também podem ser o foco de uma campanha. Em um mundo de fantasia, qualquer número de raças ou criaturas exóticas pode esperar além do horizonte.

Ao mesmo tempo, há bastante trabalho para os guerreiros. Se a lei e a ordem estão se expandindo para territórios maiores, alguém precisa garanti-los. Se os bárbaros souberem da ascensão de cidades ricas e vierem atacá-las, alguém terá que defender as muralhas.

Tudo isso pressupõe que os protagonistas venham de uma das novas civilizações. Mas, à medida que uma nova cultura expande seus limites, ela pode engolir culturas mais antigas. Também é possível focar em pessoas de uma dessas culturas mais antigas, lutando para preservar seus costumes e instituições contra conquistadores impetuosos de outras terras. Isso funciona especialmente bem em um cenário de baixa fantasia, onde nenhum dos lados pode estar totalmente certo ou totalmente errado.

DISTÚRBIOS

Tanto no mundo real quanto na ficção, catástrofes de vários tipos marcam a história. Um único evento desse tipo pode adicionar drama a uma campanha, ou até mesmo se transformar em seu foco, conforme os aventureiros lutam para sobreviver e continuar com as missões escolhidas. Uma série de problemas menores e maiores pode fazer parte da cronologia histórica de um mundo fictício.

Para criar uma linha do tempo de distúrbios aleatoriamente para uma área habitada típica, jogue três dados e use a seguinte tabela:

Resultado	Efeito
3–10	Bom ano
11–15	Pequenos transtornos, "ano ruim"
16–17	Distúrbio grande
18	Desastre histórico

Alternativamente, o MJ pode deliberadamente colocar distúrbios em uma história inteira. Para isso, um pequeno transtorno representa um ano em que algo ruim aconteceu; um distúrbio grade representa o pior ano de uma geração; um desastre histórico é o pior ano em séculos.

Os distúrbios podem ser mais ou menos frequentes em determinados momentos. A era da aurora pode contar com um bônus de +2 ou melhor para todos os limites lineares. Um império saudável ou uma era de novos começos pode ter +1. Um império decadente ou exaurido pode ter -1. Uma idade das trevas poderia ter -2. Uma verdadeira era de catástrofe estaria sofrendo de um desastre histórico, ou ainda estaria em choque com um recente.

É possível introduzir grandes catástrofes, além mesmo da escala de um desastre histórico: continentes afundando, inundações cobrindo a terra, invernos de três anos, pragas que despovoam um continente ou outros eventos que superam as lendas. Uma jogada de dados aleatória não pode gerar tais eventos; eles ocorrem quando um MJ os considera adequados. Eles podem ser o resultado da intervenção de um deus extremamente zangado.

Os desastres geralmente têm quatro tipos de consequências.

- Pessoas morrem.
- Cerca de cinco vezes esse número sofrem lesões.
- Cerca de 20 vezes o número dos que morrem têm suas vidas prejudicadas, perdendo suas casas ou suas famílias.
- Cerca de 100 vezes o número dos que morrem sofrem danos materiais.

A resposta de uma comunidade a um desastre segue um curso típico. Por um curto período de tempo, cerca de 1d+1 dias, a vida é totalmente interrompida, com as atividades normais simplesmente parando. A comunidade gasta cerca de 10 vezes mais (várias semanas), restaurando as funções básicas e fazendo reparos de curto prazo. Por cerca de 100 vezes a duração da emergência imediata (normalmente cerca de um ano), a comunidade substitui edificações perdidas e faz outros reparos importantes.

Se alguém influente na comunidade puder fazer um teste de Liderança (com uma penalidade de -3 para um desastre grave ou -6 para um desastre histórico), o período de interrupção total é reduzido para 1d-1 dias (mínimo 1 dia). Os períodos de recuperação diminuem proporcionalmente. Um MJ deve permitir que um personagem de jogador tente este teste!

Aqui está uma lista parcial de desastres que podem ser incluídos em uma campanha. Para qualquer área, escolha vários tipos comuns e talvez alguns mais raros. É conveniente listar seis tipos ou cinco tipos e mais a chance de um tipo menos comum; então jogue 1d para escolher um. Os desastres descritos aqui são grandes o suficiente para se tornarem notícia por todo um império ou subcontinente. Desastres em escala reduzida podem ocorrer com frequências semelhantes em uma região menor ou mesmo em uma única aldeia.

Alguns desastres causam danos intensos em pequenas áreas. Apenas níveis de efeitos menores são definidos para estes.

DESASTRES NATURAIS

Elementos desencadeados podem ser tão destrutivos quanto monstros ou exércitos. Monstros ou magos poderosos podem até mesmo ser capazes de comandar os elementos por meio de poderes ou mágicas.

Terra

Afundamento

Localização típica: Áreas amparadas por estratos de rocha solúvel em água (como calcário ou sal) e sujeitas a forte fluxo de água subterrânea. O colapso é especialmente provável durante as secas.

Efeitos para desastre leve: Colapso de uma área (1d+1)×15 m de diâmetro; o nível do solo na superfície cai (1d)×7,5 m. Todas as estruturas dentro da área são destruídas; qualquer um no local precisa de um sucesso num teste contra DX+2 ou será soterrado.

Terremoto

Localização típica: Áreas de intensa atividade tectônica.

Efeitos para desastre leve: Sentido por todos até a 105 km do epicentro; dura 1 minuto; Escala Richter: 5,0–6,5. Consiga um sucesso num teste contra DX+2 ou caia no chão. Edificações mal construídas são danificadas; algumas lesões por detritos que caíram, normalmente 1d.

Efeitos para desastre grave: Dura 1d minutos; efeitos totais a até 105 km do epicentro, efeitos para desastre leve entre 105 e 210 km; Escala Richter: 6,5–8,0. Paredes e edificações são danificadas; edificações mal construídas desabam; torres podem cair; muitos ferimentos por detritos caídos, normalmente 2d. Consiga um sucesso num teste contra DX a cada minuto ou cairá no chão.

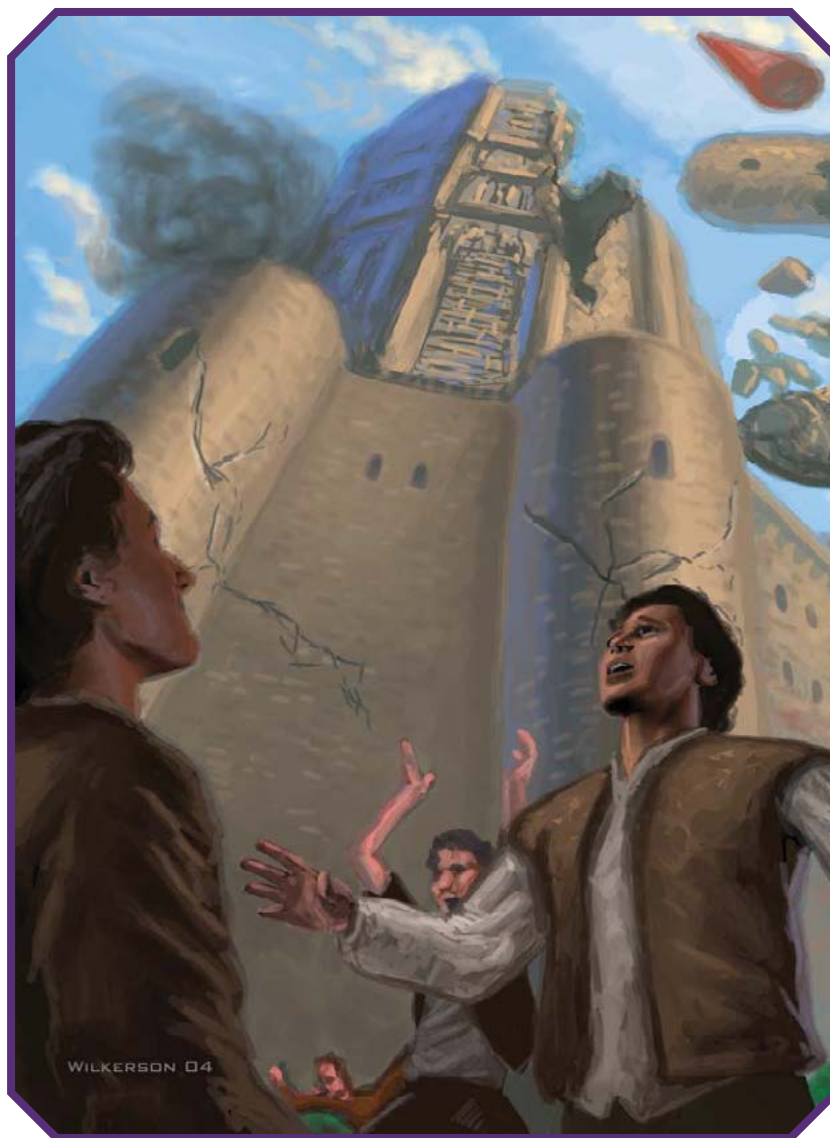
Efeitos para desastre histórico: Dura 3d minutos; efeitos totais a até 105 km do epicentro, efeitos para desastre grave entre 105 e 210 km, efeitos para desastre

leve entre 210 e 420 km; Escala Richter: 8,0–9,5. Todas as estruturas são severamente danificadas, muitas desabam; ocupantes são esmagados, danos 6d. Objetos são lançados ao ar com ST efetiva de 20. Consiga um sucesso num teste contra DX-2 a cada minuto ou cairá no chão.

Deslizamento

Localização típica: No sopé de um declive, especialmente a 45° ou mais, em uma área sujeita a fortes tempestades chuvosas. O calcário é particularmente vulnerável a tempestades intensas.

Efeitos para desastre leve: O solo se move com Deslocamento 6; se não conseguir se mover mais rapidamente, faça um teste contra DX para evitar cair e ser soterrado. Uma vez a cada turno tente um sucesso num teste contra ST-4 para se desenterrar; após HT×10 segundos, começa a perder 1 PF/segundo. As colheitas são perdidas e as edificações enterradas terão de ser desenterradas.



Efeitos para desastre grave: O solo se move com Deslocamento 18; qualquer um em seu caminho sofre 1d de dano, é soterrado e deve obter sucesso em cinco testes contra ST-4 para se desenterrar. Edificações em mal estado são destruídas; edificações em bom estado são reduzidas a más condições com danos estruturais e devem ser desenterradas.

Efeitos para desastre histórico: Grandes massas de solo avançam com Deslocamento 30 ou mais; qualquer um em seu caminho sofre 5d de dano, é enterrado e não pode se desenterrar, embora uma escavação muito rápida possa retirá-lo antes que sufoque. Prédios vão abaixo e outras propriedades são perdidas.

*Álbion deu seu gemido mortal
E todas as montanhas do Atlântico
tremeram.*

– William Blake, “Jerusalem”

Água

Seca

Localização típica: Qualquer área que pratique agricultura de irrigação, como um clima mediterrâneo ou subtropical.

Efeitos para desastre leve: Precipitação limitada; qualquer uso não essencial da água é reduzido; a produtividade das safras cai 25% sem irrigação (fazer um teste de Agricultura ou Hidrologia para evitar).

Efeitos para desastre grave: Chuvas severamente limitadas; a produtividade das safras cai 50%, ou 25% com irrigação. Durante duas semanas, faça um teste contra Sobrevivência diariamente para evitar a desidratação (veja pág. MB426).

Efeitos para desastre histórico: A produtividade das colheitas cai 100%, redutível a 50% por irrigação. Por um período de duas semanas, sofra desidratação e faça um teste contra Sobrevivência diariamente para evitar perder 1 PF adicional e 1 PV (veja a pág. MB426).

Inundação

Localização típica: Margens de um grande rio.

Efeitos para desastre leve: O rio transborda, cobre o terreno de baixa altitude adjacente às margens (normalmente não construído); um pouco de água nas ruas. Os barcos são varridos; qualquer um dentro do rio deve fazer testes de Natação (veja pág. MB212).

Efeitos para desastre grave: O Rio sobe vários metros acima do nível das margens; muitas comunidades são inundadas; edificações mal construídas são destruídas, outras sofrem danos causados pela água, muitos bens são danificados ou varridos. Qualquer residente que falhar em um teste de Sentido deve fazer testes de Natação; outros podem escalar ou correr.

Efeitos para desastre histórico: Enchente relâmpago; a maioria das estruturas é destruída. Não há como fugir da água; Testes de Natação são necessários com uma penalidade de -2.

Tsunami

Localização típica: Costas marinhas em regiões com atividade tectônica.

Efeitos para desastre leve: As ondas excedem 3 m e avançam com Deslocamento 5; barcos e edificações ao longo da costa são danificadas; qualquer um alcançado pela onda deve obter um sucesso no teste de Natação para evitar o afogamento.

Efeitos para desastre grave: As ondas excedem 9 m e avançam com Deslocamento 15; barcos e edificações são destruídas; qualquer um alcançado pela onda começa a se afogar.

Efeitos para desastre histórico: As ondas excedem 15 m avançam com Deslocamento 50; a área costeira é devastada, sem sobreviventes, exceto aqueles que puderem escalar acima da altura da crista da onda.

Redemoinho

Localização típica: Uma área no mar onde formações rochosas canalizam correntes em direções opostas, normalmente perto da costa, mas com profundidade considerável.

Efeitos para desastre leve: Puxa um navio para baixo com ST 150. Uma pequena embarcação afundará; um grande navio pode virar ou sofrer danos no casco.

Ar

Nevasca

Localização típica: Florestas temperadas, campos temperadas ou quaisquer regiões frias durante os meses de inverno.

Efeitos para desastre leve: Nevada forte e frio severo; as pessoas ficam abrigadas por dois dias. Qualquer um que for pego do lado de fora deve fazer um teste de Conhecimento de Terreno ou Sobrevivência para alcançar o abrigo ou sofrer efeitos de congelamento (veja pág. MB433).

Efeitos para desastre grave: Nevada fortíssima; estruturas em mal estado podem colapsar. Qualquer um pego do lado de fora deve fazer um teste de Conhecimento de Terreno-2 ou Sobrevivência-2 para alcançar o abrigo ou sofrer efeitos de congelamento com uma penalidade de -2 para o teste de HT pelo vento frio.

Desastre histórico: Nevada incrivelmente pesada; edificações correm o risco de desabar devido ao peso no telhado; áreas com terreno inclinado podem sofrer avalanches (trate como desastre grave de Deslizamento). Faça um teste de Conhecimento de Terreno-4 ou Sobrevivência-4; a sensação térmica impõe um redutor de -4 ao teste de HT.

Furacão

Localização típica: Litorais subtropicais, especialmente nas costas orientais dos continentes; principalmente durante os meses de verão.

Efeitos para desastre leve: Faça um teste contra a ST para manter o equilíbrio ao ar livre. Se embarcado, faça um teste de Manejo de Barcos-2 modificado pelo MT do navio ou sofra de alagamento e vazamento. Vegetação e estruturas mal conservadas são danificadas. Inundação costeira até 1d×0,3 m (veja *Inundação*).

Efeitos para desastre grave: Faça um teste contra ST-2 para manter o equilíbrio ao ar livre ou sofra 1d de dano do impacto. Se embarcado, faça um teste de Manejo de Barcos-5 modificado pelo MT do navio ou sofra vazamento grave; navios viram ou rolam numa falha crítica. Vegetação e estruturas mal conservadas são destruídas, outras estruturas são danificadas. Inundação costeira até 3d×0,3 m (veja *Inundação*) com danos estruturais.

Efeitos para desastre histórico: Faça um teste contra ST-5 para manter o equilíbrio ao ar livre ou sofra 3d de dano do impacto. Se embarcado, faça um teste de Manejo de Barcos-8 modificado pelo MT do navio ou ele se parte e afunda. Algumas edificações são destruídas, outras sofrem grandes danos. Inundação costeira até 5d×0,3 m (veja *Inundação*) com danos estruturais.

Observação: Os mesmos efeitos podem representar tempestades em latitudes mais altas, exceto que as temperaturas serão mais baixas.

Tempestade de Areia

Localização típica: Regiões desérticas e áreas em seus limites.

Efeitos para desastre leve: Visibilidade é reduzida a 15 m. Faça um teste de HT ou a areia nos olhos o cegará durante a tempestade. Objetos pequenos voarão com ST efetiva de 6; a areia enterra objetos até 1d×0,3 m.

Efeitos para desastre grave: Visibilidade é reduzida a 3 m. Faça um teste de HT como acima. Faça um teste contra ST ou perca o equilíbrio. Objetos voarão com ST efetiva de 13; a areia enterra objetos até 2d×0,3 m, qualquer um que cair deve se desenterrar (um teste contra ST-4; veja *Deslizamento de Terra*).

Efeitos para desastre histórico: Visibilidade zero. Faça um teste contra ST-5 ou perca o equilíbrio. Objetos voarão com ST efetiva de 30; a areia enterra objetos até 4d×0,3 m, qualquer pessoa atingida deve se desenterrar (cinco sucessos em testes contra ST-4; veja *Deslizamento de Terra*).

Tornado

Localização típica: Áreas de planícies centro-continentais, especialmente durante a temporada de trovoadas de verão.

Efeitos para desastre leve: Um caminho de 2d×1,5 km de comprimento e 2d×15 m de largura sofre com forças elevatórias com ST médio de 30. Animais e móveis voam pelos ares; telhados são arrancados; edificações mal conservadas sofrem danos estruturais.

Fogo

Incêndio Florestal

Localização típica: Em uma área com vegetação abundante, principalmente durante o período de seca. Campos temperados, florestas caducifólias, florestas coníferas e florestas de monções são todas plausíveis.

Efeitos para desastre leve: Um incêndio na grama ou no mato; incendeia papel, madeira seca, roupas leves; inflige 1d-1 de dano em qualquer um que seja pego — qualquer um que tiver sucesso num teste de Sentido pode escapar.

Efeitos para desastre grave: Um incêndio florestal ou um grande incêndio na grama; incendeia tecidos pesados, couro, madeira temperada; inflige 3d de dano em qualquer um pego nele — um teste de Sentido alerta o suficiente para reduzi-lo a 1d-1.

Efeitos para desastre histórico: Um grande incêndio florestal; queima todo o material orgânico, incluindo carne humana; inflige 6d de dano a qualquer um que seja pego — um teste de Sentido alerta o suficiente para reduzi-lo a 3d.

Vulcão

Localização típica: Próximo a placas tectônicas convergentes ou em pontos quentes.

Efeitos para desastre leve: Fluxo de lava, com duração de 1 dia; flui ladeira abaixo 1d×1,5 km. Trate como um deslizamento de terra. Qualquer coisa imersa em lava sofre 3d de dano por queimadura a cada 10 segundos de contato; materiais orgânicos secos estouram em chamas.

Efeitos para desastre grave: Fluxo de cinzas, com duração de 1 dia, em raio de 1d×1,5 km; avança com Deslocamento 10. Causa 6d de dano por queimaduras a cada 10 segundos de contato; madeira verde e carne humana podem se romper em chamas.

Efeitos para desastre histórico: Erupção, quase instantânea; espalha as cinzas em um raio de 2d×15 km, geralmente com muitos metros de espessura. Deixa a caldeira com 1d×1,5 km de diâmetro. As cinzas causam 10d de dano por queimadura a cada 10 segundos de contato. As cinzas vulcânicas reduzem as temperaturas no próximo ano, que será “ano sem verão”, em todo o mundo.



PESTES

Uma infestação de vermes, ou uma epidemia, pode ser um grande desastre. Use as mesmas intensidades e frequências relativas para catástrofes elementares. Nos locais apropriados, inclua um ou outro dos seguintes itens na lista de possíveis desastres de uma região:

Epidemia

Localização típica: Uma grande cidade ou outra área densamente povoada, especialmente uma com comércio exterior regular.

Efeitos para desastre leve: Uma doença com um modificador +1 para o teste de HT, normalmente propagada apenas por contato próximo (compartilhar uma refeição, intimidade física, canibalismo).

Efeitos para desastre grave: Doença sem modificador para o teste de HT, geralmente transmitida pelo toque, cuspição ou espirro.

Efeitos para desastre histórico: Uma doença com um modificador -1 para o teste de HT, propagada simplesmente por estar na presença da vítima. Veja pág. MB443 para modificadores de contágio.

Fome

Localização típica: Qualquer área agrícola. A fome é costuma ocorrer em áreas secas com agricultura irrigada, mas esse tipo já está incluído em *Seca* (pág. 87).

Efeitos para desastre leve: Doenças, infestações de insetos ou solo exaurido reduzem a produtividade da safra em 25%. Algumas mortes ocorrem entre crianças (especialmente lactentes, cujo leite da mãe seca), idosos e pobres.

Efeitos para desastre grave: A produtividade da safra cai 50%. Os preços dos alimentos sobem rapidamente nas cidades; há mortes em número significativo.

Efeitos para desastre histórico: Safra quase totalmente perdidas. Os preços dos alimentos sobem rapidamente em todos os lugares; distúrbios alimentares são prováveis; muitas famílias perdem pelo menos um membro.

Infestação

Localização típica: Qualquer região quente e fértil onde os animais possam se reproduzir facilmente.

Efeitos para desastre leve: Uma praga de criaturas simplesmente irritantes, como sapos ou mosquitos.

Efeitos para desastre grave: Uma praga de criaturas que ameaçam o suprimento de comida, como gafanhotos (1d×5% da comida perdida), ou de criaturas razoavelmente perigosas, como ratos (teste contra Percepção para evitar ser atacado por um enxame).

Desastre histórico: Uma praga de criaturas realmente perigosas, venenosas (escorpiões) ou grandes e predatórias (lobos). Todos na área são atacados.

Monstro

Localização típica: Imprevisível; na lenda, os monstros aparecem principalmente porque um deus zangado amaldiçoou a terra. Se as regras de frequência de desastres naturais na pág. 86 forem usadas, isso exige um modificador desfavorável para o teste de frequência.

Efeitos para desastre leve: Um animal extraordinariamente formidável, principalmente interessado em comida.

Efeitos para desastre grave: Uma criatura difícil de matar por causa da ferocidade, astúcia ou magia, e interessada em presas humanas.

Efeitos para desastre histórico: Uma criatura perigosa sobre-humana ferozmente hostil aos seres humanos.

GUERRAS

A Bíblia considera a Guerra como um dos quatro cavaleiros do Apocalipse, junto com a Fome, a Peste e a Morte. Para muitos propósitos, uma invasão é semelhante a um desastre natural, e um MJ pode escolher incorporar a invasão à lista de possíveis desastres para uma área. Em áreas costeiras, ataques de piratas ou vikings podem ser tratados como invasões.

Localização típica: Qualquer região povoada com outras regiões povoadas ou bárbaros próximos às suas fronteiras.

Efeitos para desastre leve: Incurções extensas ou invasões localizadas. Propriedades tomadas ou danificadas; algumas pessoas sequestradas, especialmente mulheres; os residentes que resistem são feridos ou mortos, a menos que sejam excepcionalmente habilidosos em combate. A resposta militar leva a uma retirada de combate.

Grande desastre: Invasão em grande escala, com o objetivo de assumir o controle de uma província ou região (por exemplo, as Cruzadas). Requer mobilização total; cidades muradas são sitiadas; grandes batalhas são travadas. As comunidades civis normalmente sofrem 1d mortes por 100 habitantes e redução de um nível de Riqueza no próximo ano.

Desastre histórico: Guerra de conquista total (por exemplo, as invasões mongóis). Se a defesa for malsucedida, os exércitos de defesa são aniquilados; as principais cidades sitiadas podem ser destruídas se o cerco for bem-sucedido. Todos os bens portáteis são confiscados; pesado tributo é imposto, com redução permanente do nível de Riqueza. Muitas mortes de civis, normalmente 1d×5% da população adulta; os sobreviventes podem ser escravizados e/ou sofrer reassentamento obrigatório.

DESASTRES MÁGICOS

Em um mundo onde a magia é generalizada, as forças mágicas também podem dar origem a catástrofes. Alguns desses desastres resultarão de mágicas que deram errado; outros surgirão por meio de magia espontânea. As mesmas categorias de intensidade e frequência dos desastres naturais se aplicam aos desastres mágicos espontâneos. A distância atingida típica é de 1,5 km para desastres leves, 1d×1,5 km para desastres graves, e 3d×1,5 km para desastres históricos. Se um mundo tem a magia distribuída irregularmente, os desastres sobrenaturais provavelmente ocorrerão em áreas de mana alto ou mana muito alto, ou ao longo das linhas ley. As áreas de mana muito alto podem ser inabitáveis, como planícies inundáveis ou encostas de vulcões ativos. Aqui estão alguns efeitos possíveis da magia espontânea:

Quebradura

Efeitos para desastre leve: Inflige 1d de dano em objetos inanimados, ignorando a RD. Causa uma única falha estrutural em qualquer objeto cujos PVs forem excedidos.

Efeitos para desastre grave: Inflige 3d de dano em objetos inanimados, ignorando a RD. Estilhaça qualquer objeto cujos PVs forem excedidos.

Efeitos para desastre histórico: Inflige 10d de dano em objetos inanimados, ignorando a RD. Reduz a pó qualquer objeto cujos PVs forem excedidos.

Controle de Elemental

Equivalente aos desastres naturais da pág. 86, exceto que a causa final é mágica.

Controle da Mente

Efeitos para desastre leve: Inflige uma emoção intensa ou uma falha mental temporária em cada pessoa ao alcance; resistível por Vontade+4.

Efeitos para desastre grave: Causa perda de consciência ou delírio em cada pessoa alcançada; resistível por Vontade.

Efeitos para desastre histórico: Causa amnésia, insanidade, IQ reduzido (-2) ou perda de uma perícia em cada pessoa alcançada; resistível por Vontade-4.

Convocação

Efeitos para desastre leve: Convoca demônios, elementais ou seres semelhantes com um custo total de 20 de energia por uma hora.

Efeitos para desastre grave: Convoca seres com um custo total de 100 de energia por um dia.

Efeitos para desastre histórico: Convoca seres com um custo total de 500 de energia por um ano.

Castigos Divinos

Uma terra que está sob maldição, ou que irritou os deuses, pode ter um modificador negativo em todos esses limites; -1 para uma maldição leve, -2 para uma maldição severa, com -3 ou pior apenas para terras que estão realmente se tornando despovoadas. (O “-1”, por exemplo, faria com que um ano ruim ocorresse com um 10 ou mais, um distúrbio grande com um 14 ou mais e um desastre histórico com um 17 ou mais.)

Uma terra que é abençoada ou conta com a graça de um deus pode ter um modificador positivo. O MJ deve decidir se um resultado de 18 nos dados ainda indicaria um desastre histórico, ou se uma terra tão feliz é imune aos piores distúrbios.

Se os adivinhos ou feiticeiros podem se comunicar com o Zeitgeist (pág. 78), o humor de um Zeitgeist pode refletir essas probabilidades. Para modificadores de teste de reação, dobre os modificadores de teste de perturbação — os testes de reação para o Zeitgeist de uma era da aurora seriam +4, por exemplo.

Transformação

Efeitos para desastre leve: Afeta uma única parte do corpo em cada pessoa alcançada, mudança de forma ou material; resistível por HT+4.

Efeitos para desastre grave: Afeta todo o corpo de cada pessoa alcançada, mudando-o para o de outra criatura viva; resistível por HT.

Desastre histórico: Afeta todo o corpo de cada pessoa alcançada, transformando-o em algum material inanimado, como pedra ou sal; resistível por HT-4. Uma variação pode afetar alguma categoria de plantas ou animais.

SOMBRAS DO PASSADO

A maior parte dessa história não entrará em ação, pelo menos não diretamente. Ela pode explicar como as pessoas e estados poderosos chegaram ao poder e quais são seus objetivos, mas geralmente não é uma boa ideia revelar isso ao público... porque palestras históricas são enfadonhas e tiram o prazer de descobrir o que está acontecendo. Os jogadores podem nunca ver grandes partes de uma história ricamente detalhada. No entanto, vários métodos podem tornar o passado relevante para a ação no presente.

GENEALOGIAS

A fantasia comumente assume que certas famílias são especialmente importantes dentro da história. Era após era, a mesma linhagem continuará produzindo pessoas notáveis. E mesmo que uma linhagem aparentemente tenha perdido toda a importância, seu último descendente pode recuperar sua antiga glória.

Isso reflete em parte as ideias das sociedades aristocráticas, onde muitas histórias de fantasia são ambientadas. Os títulos reais realmente são transmitidos de geração a geração, às vezes de maneira imprevisível, conferindo poderes especiais a seus destinatários. Miticamente, os reis podem ter poderes mágicos, como a capacidade de curar (pág. 68). Isso torna plausível imaginar outros dons passando da mesma maneira. Na verdade, as famílias reais costumam alegar descendência de um deus. Em um mundo de fantasia, semideuses podem passar dons sobrenaturais para seus descendentes.

O conhecimento da genealogia vem de várias perícias. História traz os detalhes de qualquer linhagem importante para a história de um determinado lugar. Conhecimento Bárbaro inclui o mesmo conhecimento, e a descendência de alguém específico, com os principais feitos de seus ancestrais. Conhecimento de Terreno inclui as relações entre pessoas vivas específicas que são importantes para a área e tanto conhecimento das gerações anteriores quanto for ne-

cessário para definir essas relações. Literatura pode ser útil, se as obras literárias forem sobre figuras históricas e se apresentarem informações precisas, mas a perícia Literatura não consegue separar a história da ficção. Pesquisa pode localizar registros genealógicos se algum arquivo mantiver tais registros. (Veja *Fontes de Informação*, pág. 99.)

Em sociedades onde as relações consanguíneas são importantes (como as monarquias europeias e muitas sociedades tribais), as perícias genealógicas podem ser aplicadas aos testes de Influência. Um sucesso indica a descoberta de um ancestral comum, levando a uma boa reação. Uma falha produz uma reação ruim. Isso pode indicar que a discussão genealógica lembrou algum rancor ou rixa ancestral!

Os testes de Influência também podem ser úteis na negociação com fantasmas ou outros seres que regressaram, ou com espíritos ancestrais. A adoração aos ancestrais é um pacto de ajuda mútua entre os mortos e os vivos. Ao provar sua descendência, os vivos provam que têm direito a esse auxílio. Os fantasmas costumam retornar por causa de obrigações familiares ou obsessões com questões familiares. Mesmo um lich ou vampiro pode ajudar um parente vivo por capricho.

RUÍNAS

Uma área habitada por mais de um século terá algumas estruturas abandonadas. Dentro de uma cidade, onde o espaço é disputado, eles não ficarão vazios por muito tempo. Mesmo se eles forem amaldiçoados ou assombrados, alguém vai pagar para purificá-los, ou pessoas desesperadamente pobres se mudarão como invasores (faça um teste contra Maligna, modificado pelo tamanho do povoamento, para encontrar um abrigo desse tipo). Em uma aldeia, uma casa pode ficar vazia por anos. Em uma área remota, uma casa isolada pode ser totalmente esquecida até que um andarilho errante a encontre.

Uma área ocupada por vários séculos geralmente terá estruturas mais antigas abaixo do nível do solo atual. Normalmente, eles terão entrado em colapso. No entanto, um projeto de construção que envolva escavação, como um esgoto, pode encontrar restos humanos, artefatos ou até câmaras seladas com paredes incrivelmente sólidas.

Após uma grande catástrofe, povoações inteiras podem se tornar desabitadas; as grandes cidades podem ser reduzidas a frações de suas populações anteriores. Aqui, as edificações irão gradualmente se deteriorar com o tempo: suas fachadas irão sofrer desgaste, seus pisos irão desabar e, finalmente, até suas paredes irão cair. Quanto tempo isso leva depende do material. As estruturas de tijolos de barro entrarão em colapso na primeira chuva intensa, as edificações de madeira podem durar uma geração, e as estruturas de pedra sólida podem durar um século antes de sofrer uma grande deterioração.

As ruínas podem servir como marcadores de uma grande civilização dos tempos antigos, agora destruída. Inscrições desbotadas podem sugerir os destinos dessas civilizações passadas ou revelar segredos misteriosos. Faça um teste contra Arqueologia para encontrar alguma informação útil, sendo um sucesso crítico a descoberta de um texto íntegro ou uma relíquia (veja *Relíquias*, pág. 91). Se o idioma for desconhecido, não será muito útil, embora uma inscrição possa ser copiada e levada a um estudioso em uma área urbana.

Viajantes desesperados podem se abrigar nas ruínas. Em uma campanha de espada e feitiçaria ou fantasia sombria, coisas menos agradáveis podem já ocupar o local, prontas para atacar intrusos ou amaldiçoá-los. Um teste de Exorcismo pode ser necessário para afugentar guardiões sobrenaturais. Habitantes desse tipo — ou maldições antigas — podem manter tesouros escondidos a salvo de ladrões de tumbas; caso contrário, qualquer tesouro provavelmente já foi roubado. Um sucesso crítico em um teste de Arquitetura pode revelar tesouros ocultos, se houver.



RELÍQUIAS

Em uma história de aventura, “relíquias” geralmente significam objetos que são úteis ou valiosos, remanescentes do passado histórico ou esquecido. Objetos valiosos são geralmente gemas, metais preciosos ou obras de arte feitas de materiais duráveis. Os objetos úteis são, na maioria das vezes, armas e armaduras, especialmente se bem feitas. Eles podem ser mágicos, e outros tipos de objetos mágicos geralmente contam como úteis também.

Relíquias mágicas não são particularmente interessantes ou valiosas se cada cidade tem um mercado de encantadores vendendo objetos equivalentes. Encontrar relíquias mágicas é mais importante em um cenário onde o encantamento é raro, ou os objetos mágicos específicos em questão são raros. Seja feito em uma era mítica, por artes místicas esquecidas ou por um encantador excepcionalmente habilidoso, um cenário de magia atenuada faz os tesouros mágicos sobreviventes se destacarem.

Em um tratamento mais sutil, tanto dispositivos úteis quanto objetos mágicos podem ser pistas valiosas de como os inventores ou encantadores anteriores os criaram. As informações,

em geral, podem ser valiosas. Este é obviamente o caso de um grimório com mágicas perdidas ou de um manual técnico... mas um mapa pode conter a localização de um tesouro ou a rota para uma terra distante, ou os registros de um castelo podem revelar a identidade de um herdeiro perdido ou o nome verdadeiro de um inimigo perigoso. A descoberta de um bilíngue — o mesmo texto em duas línguas diferentes — poderia fornecer a chave para uma língua desconhecida, tornando possível a leitura de grimórios, manuais técnicos ou outros documentos antes indecifráveis.

A maioria dos aventureiros procura por tais relíquias em ruínas antigas ou as retira das hordas de inimigos derrotados. Mas em alguns cenários, os aventureiros podem comprar e vender itens mágicos e livros de conhecimento popular, encontrando-os em lojas obscuras mantidas por antiquários excêntricos. Ter acesso a eles pode exigir um teste contra Trato Social ou Comérico, ao invés de Espada de Duas Mãos. Em ambos os casos, os aventureiros que tentam fugir com seus achados devem esperar descobrir por que eles ainda não haviam sido levados, seja pela guarda da cidade, um dragão possessivo, ou por uma maldição mágica.

Em cenários de fantasia, a arqueologia científica geralmente ainda não existe. Os aventureiros vendem seus achados pelo máximo que puderem conseguir. Às vezes, os mercadores os querem — podem ser os mesmos antiquários excêntricos que vendem muitos livros de conhecimento popular. Em outros casos, os únicos compradores possíveis serão imperadores, reis ou a alta nobreza. Se as relíquias forem de significado religioso, o caminho mais seguro é doá-las a uma igreja ou templo e esperar gratidão. Uma relíquia valiosa pode criar novos perigos para seu descobridor antes que ele possa levá-la a seu mercado, como na história de Kipling, “*O Ankus do Rei*”.

Os aventureiros que encontram objetos úteis ou mágicos podem preferir usá-los em suas aventuras futuras. Em um cenário de baixa fantasia, os materiais podem se desgastar e até mesmo os encantamentos podem enfraquecer. Em alta fantasia ou espada e feitiçaria, a questão de saber se uma espada antiga enferrujou, ou os fechos de couro de uma armadura apodreceram, geralmente não surgirá; valiosas relíquias são imunes ao envelhecimento e à deterioração.

CAPÍTULO CINCO

LOCALIDADES

... Com o tempo, o Sul se tornou um conglomerado indescritível de ducados, cidades livres, reinos menores, bispados independentes e condados. Esses pequenos mundos costumavam ser do tamanho de pequenas fazendas, embora pudessem ser chamados de Grande União dos Cinco Condados ou Ducado de Irontree-Dragonrock. Cada um desses pequenos potentados cunhou seu próprio dinheiro e recrutou tropas... Raramente um chefe poderia reunir apoio suficiente para algo do tamanho de uma guerra civil, mas havia contendidas, brigas e intimidação constantes.

– John Bellairs, *The Face in the Frost*

As ruas da capital ficaram lotadas, noite e dia. Wu nunca tinha visto uma multidão como a que estava vendo naquele dia. E muitos deles se vestiam ricamente, suas roupas de seda tingidas em elaborados padrões de várias cores. Que oportunidade para um homem hábil! Wu caminhou pelas beiradas da multidão, seus olhos baixos, seus passos mantendo-o fora do caminho das pessoas. Mas quando ele passou, silencioso como o vento, as bolsas caíam em suas mãos como as folhas caem das árvores, e então encontraram seu caminho para os bolsos escondidos de suas roupas feitas sob medida.

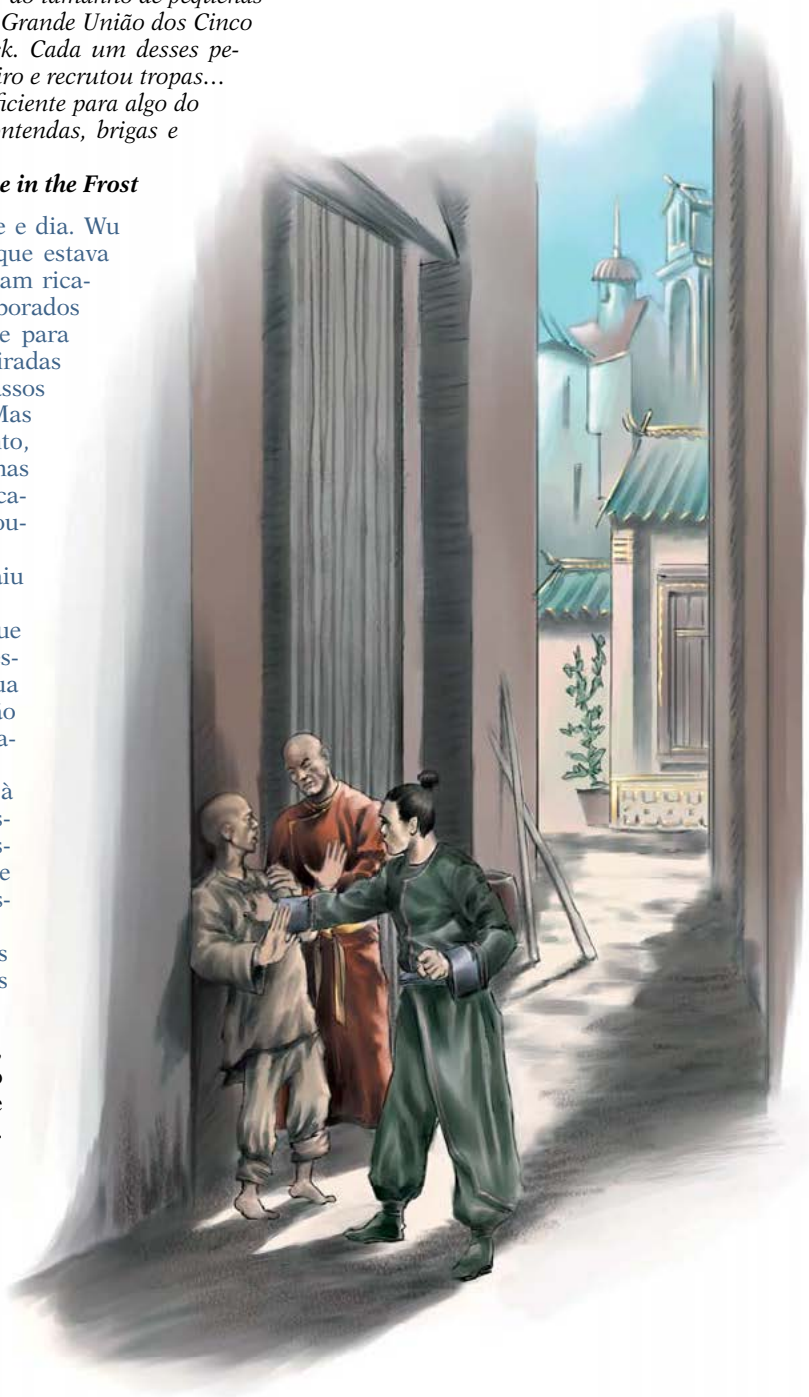
Então ele adentrou uma rua lateral e saiu da vista da multidão atrás dele.

Mas ao se encaminhar para o albergue onde estava hospedado, ele sentiu que algo estava errado. Alguma presença perturbou sua mente. Quando ele começou uma inspeção discreta por sobre os ombros, sentiu dois braços se entrelaçarem com os seus.

“Você é muito bom”, disse o que estava à sua esquerda. “Mas você não pediu permissão para operar na nossa área. Isso demonstra total falta de respeito. Você virá conosco e falará com o Ancião, para que ele possa instruí-lo sobre as maneiras adequadas.”

Wu tentou se livrar das garras deles, mas estava lidando com inimigos tão hábeis quanto ele. Seguraram-no com mais força.

Uma vez que o mundo está desenvolvido, há mais uma etapa para deixá-lo pronto para o jogo. O MJ deve mapear e descrever o ponto de partida — o lugar onde a campanha começa. Isso pode servir a uma variedade de funções. Se os heróis cresceram lá, isso faz parte de suas origens; se vieram de outro lugar, é o lugar onde se encontram. É uma fonte de equipamentos, suprimentos e treinamento. É um lugar onde eles podem vender seu saque e gastar seus rendimentos. Pode ser uma fonte de conspirações, se eles o defenderem ou se fazem cumprir suas leis. Um mapa detalhado e uma lista dos habitantes importantes são recursos úteis para fazer os jogadores acreditarem nele.



POVOAMENTOS

A maioria das pessoas nas sociedades humanas civilizadas tem endereços permanentes. Os agricultores ficam perto de suas plantações. Um proprietário de terras, ou seu meirinho, supervisiona sua propriedade. Qualquer pessoa com equipamento precisa de um lugar para guardá-lo... as ferramentas de um artesão, as armas e cavalarias de um governante, os registros de um burocrata ou os encantos de um mago. Como resultado, as sociedades civilizadas formam povoamentos, variando de pequenos vilarejos a cidades que podem chegar a mais de um milhão de habitantes.

A maioria das pessoas em cenários de fantasia histórica vive em áreas rurais e trabalha na terra ou no mar, produzindo alimentos, fibras e combustível. Até o século 19, nenhum país tinha metade de sua população vivendo em centros urbanos. Como diretriz, suponha que 1/5 da população seja urbana em uma terra próspera e bem estabelecida, 1/10 em uma terra mais pobre, e 1/20 em um país pouco civilizado. Isso não quer dizer que, por exemplo, 1/5 dos povoamentos sejam cidades! Cidades e vilas têm populações maiores, portanto, há menos delas. Suponha que haja 800 vilarejos, por exemplo, e uma população urbana equivalente a 200 vilarejos; se vilas e cidades em média 10 vezes maiores do que vilas, existem apenas 20 vilas e cidades. Um país pouco civilizado pode ter apenas uma pequena cidade.

ISOLADOS

Em alguns lugares e épocas históricas, e em alguns cenários de fantasia, os camponeses estão bem dispersos. Esse estilo de vida tem vantagens e desvantagens. A casa de cada fazendeiro fica no meio de suas terras. Ele não precisa da aprovação dos vizinhos de como administrar sua fazenda, nem o manejo deles o afeta. Ele tem uma jornada relativamente curta e direta da casa para o campo. Por outro lado, em caso de emergência, os vizinhos estão longe. Os povoamentos isolados ocorrem em terras coloniais escassamente habitadas, onde o solo bom aparece em pequenas porções, e a lei controla eficazmente o banditismo.

Os isolados se agrupam em populações pequenas, tipicamente menos de 100. Suas propriedades variam da cabana de toras de um caipira americano à fazenda de um viking, e à vila cultivada por escravos de um senador Roma-

no. Quaisquer que sejam seus números ou situação, todos eles trabalham na fazenda, seja como proprietários, servos ou escravos. Qualquer um que tentar encontrar um mercenário faz um teste com um redutor adicional de -2; o mesmo acontece com quem procura emprego, exceto durante a época da colheita, quando se torna um bônus adicional de +2!

VILAREJOS

Os vilarejos formam o outro padrão de assentamento para comunidades agrícolas: um grupo de casas construídas próximas umas das outras, com as terras ao redor delas divididas entre os habitantes. Normalmente, cada agricultor tem o uso de várias faixas de terra espalhadas por uma área maior. Via de regra, todos fazem o mesmo trabalho nos mesmos dias. Os camponeses podem ajudar uns aos outros em emergências, como ataques de animais selvagens ou foras-da-lei solitários. Eles também podem compartilhar o custo de cerimônias religiosas ou mágicas que tornam suas fazendas mais férteis.

A maioria dos vilarejos tem de 100 a 999 habitantes. Apenas vilarejos muito pequenos, chamadas *aldeias*, têm menos de 100. A maioria das residências em um vilarejo são de fazendeiros, mas há alguma divisão de trabalho. Os testes de emprego e contratação têm apenas a penalidade normal para o tamanho da comunidade.

Viver em um vilarejo exige uma viagem diária mais longa aos campos. Se os bois viajam a três quilômetros por hora, o fazendeiro leva meia hora para chegar a um campo a um quilômetro e meio de distância. Um círculo com um raio de um quilômetro e meio tem uma área de pouco mais de 2.000 acres. Essa é uma média aproximada para a área cultivada de um grande vilarejo; como a viagem para os campos leva mais de meia hora, parte da população provavelmente migrará. Fora dessa área haverá uma faixa de floresta, colinas ou terrenos baldios e, após disso, os campos do próximo vilarejo.

Em uma terra densamente povoada, as áreas cultivadas serão na verdade hexagonais em vez de circulares, delimitadas pelos campos do próximo vilarejo e ocupando cerca de 1.600 acres em vez de 2.000. Não haverá muitas árvores, e os fazendeiros cozinharão sobre estercos secos ou carvão importado de florestas remotas.

Senhoria

Muitos países europeus, na Idade Média e posteriormente, tinham um padrão senhorial, derivado em parte das comunidades de vilas Romanas. As paisagens de fantasia costumam se organizar ao longo de linhas senhoriais, geralmente em mundos medievais idealizados.

Na senhoria, uma comunidade de um vilarejo cresce adjacente a uma grande fazenda. Frequentemente, escravos ou servos trabalham nas terras, mas os aldeões são em sua maioria fazendeiros ou trabalhadores agrícolas livres. Geralmente, o vilarejo tem mais habitantes do que a senhoria, por um fator de dois para cinco. O senhor da senhoria geralmente cobra aluguéis, impostos ou multas (se ele dirige o tribunal do vilarejo). Ele também se beneficia por ter uma grande oferta de mão de obra à disposição, especialmente na época da colheita. Os aldeões ganham segurança adicional por morar perto do solar. Apenas tê-lo ali mantém alguns bandidos longe, e eles podem recuar para dentro de suas paredes se atacados. Essa proteção torna os impostos e aluguéis do senhor uma barganha comparativamente boa.

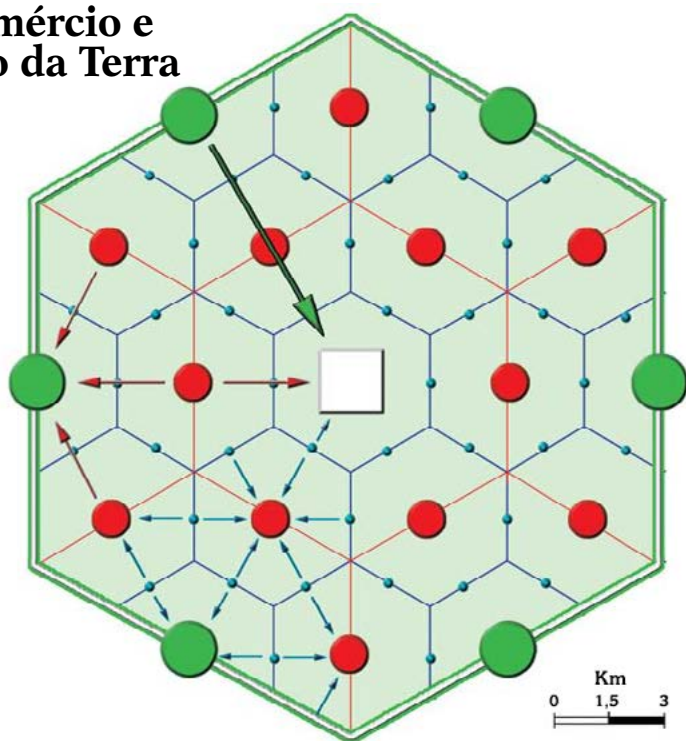
Vilarejos Mercantis

Alguns artesãos e outros especialistas não conseguem encontrar trabalho suficiente para se sustentar em um único vilarejo. Para minimizar a competição, eles se espalham entre os vilarejos em um padrão regular. Visualize um conjunto de hexágonos. Um especialista mora no vilarejo no centro de cada hexágono. Haverá também um vilarejo de cada lado de cada hexágono, a meio caminho entre dois especialistas. Assim, cada especialista obtém todo o comércio de seu vilarejo natal e metade do comércio de cada um dos seis vilarejos vizinhos, um total de quatro vilarejos. Se cada vilarejo puder mantê-lo ocupado um quarto do tempo, ele poderá ganhar a vida.

Uma rede de comércio mais elaborada pode ter vilarejos mercantis menores e maiores; os maiores fornecem serviços para áreas maiores, incluindo vilarejos mercantis menores.

Naturalmente, especialistas de diferentes tipos acabam morando nos mesmos vilarejos ligeiramente maiores. Muitas economias de vilarejo têm mercados que abrem uma vez por semana ou mais. Operar esse mercado pode exigir um ou mais especialistas — um estalajadeiro, um escriba ou um vigia. Portanto, os mercados se expandem mais ou menos da mesma maneira; talvez

Comércio e Uso da Terra



- Rotas comerciais de grandes vilarejos mercantis
- Rotas comerciais de pequenos vilarejos mercantis
- Rotas comerciais de vilarejos
- Limite da área mercantil da vila
- Limite da área de um grande vilarejo mercantil
- Limite da área de um pequeno vilarejo mercantil
- Vileiro comum
- Pequeno vilarejo mercantil
- Grande vilarejo mercantil
- Vila

Rede de comércio idealizada em uma economia agrícola, com quatro níveis: vilarejos comuns, pequenas vilarejos mercantis (normalmente operando uma feira a cada duas semanas), grandes vilarejos mercantis (normalmente operando uma feira duas vezes por semana) e uma vila (mercado permanente). Pequenos povoados compram serviços de especialistas localizados em povoados maiores, mais centrais, mostrados por setas. Cada povoamento tem sua própria área aproximadamente circular de terra cultivada. No mundo real, as diferenças na fertilidade do solo e facilidade de transporte produziram um padrão menos ordenado; obviamente, portanto, este mapa não está em nenhuma escala definida.

uma em cada quatro vilarejos tenha um mercado. Vilarejos mercantis são um pouco maiores do que outras vilarejos, mas ainda têm de 100 a 999 habitantes.

VILAS

As vilas são versões maiores dos vilarejos mercantis. Devido ao aumento da demanda, as vilas comportam especialistas que fornecem serviços raramente necessários nos vilarejos, como armeiros e joalheiros. Esses artesãos lidam principalmente com os ricos (as famílias mais ricas de cada vilarejo, que podem ser seus senhores). Uma vila normal gera negócios suficientes para que o mercado esteja permanentemente aberto, não apenas uma ou duas vezes por semana. Os especialistas consti-

tuem uma parte significativa da população de uma cidade. Eles até podem cuidar de jardins ou criar porcos ou galinhas, mas obtêm a maior parte de sua comida vendendo seus serviços, então a comida vem do campo para abastecer os habitantes da vila. A população total normalmente vai de 1.000 a 4.999.

Os alimentos custam mais em uma vila, algo em torno de 1,5 a 3 vezes mais do que nos vilarejos. Visto que a comida é o maior custo de vida, qualquer pessoa que não ganhe o suficiente em uma vila se mudará para um vilarejo.

Como as vilas têm dinheiro, elas precisam e podem pagar por proteção. Uma vila típica tem pelo menos um muro baixo, difícil de escalar (2,5 a 3 metros, por exemplo). Construir paredes é caro, portanto, a parede envolve

a menor área possível; e como é mais seguro dentro do muro do que fora, as pessoas se aglomeram, aumentando a densidade populacional. A área construída de uma vila ocupa de 12 a 60 acres, cerca de 80 pessoas por acre. Uma vila grande tem normalmente cerca de 400 metros de diâmetro.

As aberturas em uma muralha são vulneráveis a ataques, e portões para protegê-las são caros. Portanto, as vilas têm apenas alguns portões. As estradas rurais passam por esses portões e se conectam com as ruas principais; as ruas menos importantes se ramificam a partir delas. A maioria das vilas paga um porteiro para cada portão e, frequentemente, um vigia noturno para patrulhar as ruas.

CIDADES

As cidades normalmente estão localizadas em pontos-chave nas principais rotas de transporte: por exemplo, em portos naturais ou em grandes rios navegáveis, normalmente nas porções navegáveis mais rio acima. Como resultado, eles podem recorrer a áreas maiores do que o campo local para se abastecer. As próximas três faixas populacionais — 5.000 a 9.999, 10.000 a 49.999 e 50.000 a 99.999 habitantes — incluem a maioria das grandes cidades da história. Uma cidade típica com 50.000 habitantes ocuparia 625 acres, ou pouco mais de 2,5 km², e teria cerca de uma 1,5 km de largura. Toda esta área não está disponível para agricultura e uma grande cidade não terá fazendeiros entre seus moradores, embora possa ter empreendimentos especializados como hortas ou vinhedos.

Pessoas de todos os ramos de negócios comuns, e até mesmo em alguns ramos de luxo, fazem das cidades suas casas. Os comerciantes competem por negócios com outros na mesma região. Eles podem organizar guildas para impedir a entrada de novos competidores, legal ou ilegalmente. Eles podem chamar a atenção deliberadamente para si mesmos por meio da propaganda (usando a perícia Propaganda). Ou eles podem se especializar em um determinado produto ou serviço. Se os magos puderem ser contratados, uma cidade pode ter vários magos e até mesmo uma guilda ou escola de magia.

O anonimato permite que os ladrões vivam nas cidades como residentes permanentes, em vez de apenas passar e carregar o que quer que possam levar. Um ladrão pode manter sua ocupação em segredo ao não praticá-la em seu próprio bairro, roubando de viajantes em vez de residentes locais e desovando

Magia Agrária

O cenário mais comum para campanhas de fantasia equivale a “Europa na Idade Média, mas com magia”. No entanto, se a magia for comum, ela pode mudar a maneira como as pessoas vivem, a ponto de não parecer mais medieval.

Suponha, por exemplo, que cada vilarejo tenha um mago que se especializou em mágicas sobre plantas ou sobre o clima, ou um sacerdote que serve a um deus da colheita, com pelo menos uma ou duas mágicas com NH 15. Qualquer vilarejo, com exceção talvez do menor, terá pelo menos 100 adultos e adolescentes, e eles provavelmente estarão dispostos a contribuir com um ou dois minutos num ritual pela manhã para ajudar a trazer uma boa colheita. Então, o que 100 pontos podem fazer quando gastos em uma mágica?

Abençoar Plantas: 100 pontos dobrarão o rendimento da safra em um raio de 90 m, ou cerca de 6,5 acres. Operá-la sobre todos as plantações pode consumir muita energia, mas a área construída de um vilarejo de 260 pessoas será de cerca de 6,5 acres — e haverá muitas hortas ali. O vilarejo também pode usar esta mágica em pomares ou vinhas.

Curar Planta: 99 pontos eliminam doenças de plantas e parasitas dentro de um círculo de 30 m. A maioria das infestações de plantas acabarão antes de se espalharem.

Previsão do Tempo: 90 pontos irão gerar uma previsão do tempo perfeitamente exata para o próximo mês e meio. Os agricultores saberão exatamente quando plantar e quando tomar precauções contra o mau tempo.

Purificar a Terra: 100 pontos removerão substâncias estranhas e adicionarão nutrientes ao solo em um raio de 45 m, que cobre cerca de 1,6 acres. A magia vai garantir que os campos sejam férteis.

Chuva: 100 pontos farão 250 mm de chuva cair em uma área de 1 km de raio; isso equivale a uma área de 649 acres ou pouco mais de 2,5 km². Os agricultores quase nunca perderão suas safras por causa da seca.

Com apenas essas cinco mágicas, um vilarejo agrícola pode fazer de cada ano um bom ano e dobrar a produção de suas plantações mais importantes. Os fazendeiros podem se sustentar com plantações menores, o que significa que a mesma quantidade de magia ajudará ainda mais fazendas.

dal cujos aristocratas controlam todas as terras não urbanas, e uma capital de província em um império ou estado-nação. Uma capital de província pode ter poucas defesas, se estiver no interior de um império pacificado. Uma cidade-estado ou cidade medieval livre terá muralhas significativas, normalmente com mais de 9 m de altura. Em caso de emergência, uma cidade pode enviar toda a sua população masculina adulta, cerca de 20% do total, para proteger seus muros; uma cidade de 50.000 habitantes, ocupando mais de 2,5 km², terá cerca de 10.000 homens para guardar seis quilômetros de muralhas, ou um homem por metro, sobrando um terço de seus homens como reserva. Em geral, conquistar uma cidade defendida exige um cerco prolongado.

A vida na cidade também apresenta outros perigos. A comida custa pelo menos o dobro do que na zona rural. Se houver quebra de safra, a cidade ficará sem alimentos rapidamente. Um grande número de pessoas amontoadas cria um risco maior de doenças. As cidades normalmente dependem de imigrantes do país para manter uma população estável. O fogo pode se espalhar rapidamente de um prédio para outro. Rumores podem se espalhar e multidões podem se formar; os governantes de uma cidade precisam se preocupar em manter a ordem, e suas minorias podem se tornar alvos de violência.

seu saque a um comerciante que pode enviá-lo para outra cidade. Muitos ladrões, especialmente os jovens, também podem se misturar à multidão de pessoas pobres da cidade. Pela mesma razão, mortos-vivos corpóreos, cultos de magia negra e outras ameaças sobrenaturais encontram nas cidades um bom lugar para procurar vítimas.

Como centro de transporte, uma cidade terá instalações especializadas para apoiar o tráfego. A maioria das cidades possui docas ou outro tipo de apoio para navios. As cidades nos rios têm pontes. E as cidades costumam construir estradas principais e abrigar animais de tração e montaria. Proteger todo esse trânsito costuma ser uma meta importante para os governantes de uma cidade.

A maioria das cidades tem pelo menos algum regime de autogoverno. Três comuns são um independente que controla os vilarejos vizinhas, uma cidade livre em um sistema feu-

Povoamentos Temporários

Uma sociedade que não consegue manter a estrutura de uma cidade durante o ano todo pode ter eventos de curto prazo tão grandes quanto cidades. As feiras comerciais da Idade Média atraíam muitos compradores e vendedores, muitas vezes enfatizando um tipo de mercadoria, como tecidos ou livros. O Althing, nos primórdios da Islândia, reunia pessoas com disputas legais por acordos — e forçou a assiduidade ao banir qualquer pessoa que não atendesse a uma intimação. Muitos países têm festivais religiosos que atraem grandes públicos. As sociedades nômades também podem ter esses eventos, que podem ser as únicas ocasiões em que um grande número de nômades se reúne.

Seja qual for o motivo, esses eventos são mais fáceis de manter do que cidades em grande escala. Uma área que pode alimentar 100 residentes permanentes de uma vila, alimentaria 36.000/N visitantes, onde N é o número de dias que dura um evento.

Uma variação a esse modelo são as cortes reais itinerantes de algumas sociedades europeias medievais. Reis e seus bajuladores viajavam pelo país, visitando vários nobres e cidades por alguns dias ou semanas. Isso permitiu que um rei mantivesse uma residência maior do que qualquer região poderia manter. Também deu ao rei uma arma para usar contra nobres irritantes; ele poderia aparecer para uma visita e ficar até que seus suprimentos se esgotassem, sabendo que eles não ousariam pedir-lhe para ir embora. O mesmo tipo de cálculo pode determinar por quanto tempo uma região pode hospedar uma corte real de qualquer tamanho.



CAPITAIS IMPERIAIS

Uma cidade com poder militar suficiente pode superar cidades-estados menores. O resultado é um império, contendo várias cidades com uma dominando as outras. Normalmente a capital de tal império é ainda maior do que as grandes cidades comuns, ultrapassando 100.000 habitantes. As maiores, como Roma e várias capitais chinesas, podem atingir uma população de um milhão ou mais. Como regra, um mundo pré-industrial só pode comportar uma ou duas dessas cidades por vez, em regiões amplamente separadas. Alimentar seus habitantes exige acesso a terras agrícolas altamente produtivas, como arrozais chineses ou campos de trigo do Vale do Nilo, e uma infraestrutura de transporte segura e confiável até a capital. Naturalmente, proteger as rotas comerciais se torna uma das principais prioridades de um império. Uma cidade desse tamanho não tem apenas o poder de controlar um enorme território; ela *necessita* desse enorme território para sobreviver.

Uma capital imperial é uma cidade grande, mesmo para os padrões do século 21; para qualquer pessoa do universo da fantasia histórica, visitá-la seria uma experiência inesquecível. Seu tamanho é impressionante, com muralhas de 7,5 a 22,5 km de extensão abrangendo uma área aproximada de 4 a 40 km². Mesmo assim, ela estará lotada, com muitos dos residentes morando em prédios de vários andares. As ruas estarão constantemente cheias de gente. Os negócios serão altamente competitivos e diversificados; uma profissão, que qualquer outra cidade comportaria um único especialista, pode ter sua própria pequena guilda na capital.

O palácio do governante será uma como uma cidade dentro da cidade, embora normalmente funcione como uma única casa gigantesca. Encontrar um empregado não terá o sentido usual, mas jogadas de “encontrar um empregado” descrevem a busca pelo departamento certo para fazer algo. O palácio pode ter muralhas próprias, com acesso restrito até mesmo para outros moradores da capital. O terreno palaciano será uma obra de arte e suas

edificações, verdadeiros tesouros. Em um império decadente (veja *Decadência*, pág. 81), os residentes do palácio podem estar preocupados apenas com o microcosmo de sua própria sociedade, mal sendo capazes de imaginar a vida das pessoas do lado de fora. Trato Social (Alta Sociedade) pode ser *determinado* pelas atitudes adotadas na corte, e os nobres provinciais podem contratar instrutores para se comportar adequadamente nesse cenário.

Cidade de Maravilhas

Por causa de seu tamanho e complexidade, uma capital imperial é naturalmente misteriosa. Ninguém consegue entender tudo sobre como funciona, e decisões importantes são tomadas nos bastidores. Além disso, como uma economia rica, ela tem produtos incomuns à venda e especialistas misteriosos para contratar. Seu nome será reconhecido em terras remotas e atrairá uma variedade de viajantes, de diplomatas a mercadores e peregrinos, muitas vezes levando objetos exóticos como presentes ou mercadorias. Pode haver um bairro de estrangeiros onde as pessoas seguem os estranhos costumes de suas terras natais.

Até os deuses podem prestar atenção especial à corte imperial. Em um cenário de alta fantasia, as manifestações divinas podem envolvê-la, ou os deuses podem descer para tornar seus desejos conhecidos ou conceder ao governante sua ajuda. Em um cenário de fantasia leve, visitas de deuses e outros seres sobrenaturais podem ser comuns e perturbadoras; pense nos problemas que as fadas madrinhas causam nos contos de fadas clássicos!

Em suma, as capitais imperiais têm uma magia própria, o que as torna cenários naturais para a fantasia. Uma campanha pode combinar fantasia aberta sobre uma paisagem geralmente mágica com fantasia enigmática sobre magia mais poderosa, escondida pela própria densidade de seres humanos nas ruas lotadas.

As cidades antigas têm possibilidades ainda mais ricas. Pequenos cultos ou famílias antigas podem preservar costumes e mágicas antigas. Se uma cidade ficou no mesmo lugar por mil anos, quase certamente está sobre os escombros de suas próprias edificações anteriores (veja *Ruínas*, pág. 90). Quem sabe o que pode estar enterrado as câmaras vazias?

SERVIÇOS

Qualquer que seja o tamanho do ponto de partida, os aventureiros precisam encontrar suprimentos, equipamentos e serviços lá.

Encontrar um serviço exige um teste de QI ou Conhecimento da Área, modificado pelo tamanho do povoamento: -3 se a população for inferior a 100; -2 se tiver de 100 a 999; -1 se de 1.000 a 4.999; +0 se de 5.000 a 9.999; +1 se de 10.000 a 49.999; +2 se de 50.000 a 99.999; e +3 se for de 100.000 ou mais. Os PdJs podem tentar um teste por dia, mas com dificuldade cumulativamente crescente, à medida que os aventureiros procuram pelos locais óbvios: -2 para cada falha na pesquisa. Qualquer teste com uma penalidade de -5 ou pior falha automaticamente. Isso inclui o modificador para o tamanho do povoamento; em uma comunidade com 80 moradores, a primeira busca fracassada é o fim, mas em uma capital imperial, até quatro buscas são possíveis.

É mais fácil encontrar estabelecimentos maiores: -1 para uma loja individual, sem modificador para estabelecimentos com dois a cinco trabalhadores, +1 para de seis a 20, +2 para de 21 a 100 e +3 para empresas maiores. Aplique este modificador *após* decidir se novas tentativas de pesquisa são possíveis. Para buscar uma única pessoa sem localização fixa, use as regras de *Empregados* (consulte a página MB517).

Alguns serviços são exclusivos de clientes específicos. Encontrá-los exige um teste contra uma perícia apropriada (ou seu predefinido pelo QI) em vez de QI: Trato Social para estabelecimentos que atendem às classes altas, Manha para estabelecimentos criminosos, Comércio para estabelecimentos que lidam com um comércio especializado, Administração para fins especiais, agências governamentais ou Pesquisa para arquivos acadêmicos. Por opção do MJ, qualquer uma dessas perícias pode ter Conhecimento de Terreno como predefinido, em vez de QI, para este tipo específico de pesquisa.

Um serviço que busca ativamente a clientela por meio de publicidade ou outras formas de visibilidade pública tem um modificador de +5 para Conhecimento de Terreno. Um serviço que faz esforços sistemáticos para *não* ser encontrado tem -5.

Se, a critério do MJ, o local físico no qual um serviço está sediado é altamente visível, por causa de seu tamanho ou características perceptíveis, como sinais ou campanários, nenhum teste é necessário para localizar o serviço.

Na verdade, a contratação do serviço pode exigir um teste de reação. Se os clientes em potencial desejam um serviço padrão e oferecem o valor padrão, não se preocupe com o teste de reação. Os serviços que limitam sua clientela reagem com uma penalidade de -3 às consultas das pessoas erradas, e uma reação negativa pode ter consequências excepcionalmente severas.

Se um serviço, seu prestador ou um de seus funcionários for um Contato ou Patrono, nenhuma pesquisa será necessária e a obtenção de serviços envolve os processos usuais para lidar com Contatos (pág. MB48) e Patronos (pág. MB74).

Se um povoamento possui vários serviços do mesmo tipo, os aventureiros que não encontram o que desejam em um podem procurar outro. Reinicie o processo de busca, mas com -1 para cada prestador já visitado.

O conteúdo de sua vitrine era curiosamente variado: presas de elefante e um conjunto incompleto de peças de xadrez, miçangas e armas, uma caixa com olhos, dois crânios de tigres e um de humano, vários macacos de pelúcia comidos por traças (um segurava uma lâmpada), um armário antigo, algo que parecia um ovo de avestruz encardido, alguns equipamentos de pesca e um tanque de vidro vazio e extraordinariamente sujo. Havia, também, no momento em que essa história começa, um objeto de cristal, trabalhado na forma de um ovo e incrivelmente polido.

— H.G. Wells, “O Ovo de Cristal”

ARMAS E ARMADURAS

Em geral, os vilarejos não têm armeiros ou negociantes de equipamentos de combate. Mesmo se houver um ferreiro residente, ele provavelmente ganha a maior parte de sua vida ferrendo cavalos (em NT3 e acima) e consertando ferramentas. No entanto, os aventureiros que procuram equipamentos de combate em uma vilarejo têm várias opções:

As facas costumam ser tanto armas quanto ferramentas, mas todo ferreiro sabe como fabricá-las ou afiá-las.

Muitas ferramentas, de machados e marretas a forcados e cajados de pastor, funcionam como armas improvisadas, normalmente com uma penalidade -1 no NH efetivo.

Se a caça for legal ou a caça furtiva for comum, muitos moradores terão armas de caça, como arcos, fundas ou lanças (ou rifles, em NT4 e superior).

Em alguns países, a lei exige que todo homem tenha armas de infantaria leve para o serviço da milícia. Os reis normandos da Inglaterra medieval exigiam a prática regular de arco e flecha, por exemplo.

A disponibilidade de armas verdadeiramente militares varia de acordo com as condições históricas. Em uma era instável, os proprietários de terras podem ter que lutar contra os bandidos, ou as alguém em busca de mercenários pode contratar seus serviços. Armeiros e negociantes de armas serão seus fornecedores. Se a sociedade é, em geral, pacífica, ou um governante poderoso deseja manter as armas longe de mãos privadas, os armeiros podem trabalhar exclusivamente para o estado. Faça um teste contra Manha para encontrar um negociante do mercado negro, ou contra Administração para descobrir qual oficial pode desviar as armas de seus usos pretendidos. Persuadi-lo a fazer isso exigirá muito dinheiro e testes de influência.

Se as armas estiverem legalmente disponíveis, qualquer vila terá um armeiro ou um negociante de armas. Ele fornecerá equipamentos comuns de catálogo. Armas caras como espadas, armaduras elaboradas e bardas de cavalos, ou qualquer equipamento de alta qualidade, devem ser feitos sob medida. O pagamento é metade no ato e a outra metade na entrega.

Em uma cidade, um armeiro pode ter esse equipamento em estoque e vários armeiros provavelmente irão competir. Use as regras de pesquisa repetidas. As cidades também são grandes o suficiente para ter submundos autossustentáveis com seus próprios armeiros. Um teste Manha pode localizar um fornecedor de armas proibidas pela lei local, com uma penalidade de -2 para cada nível em que a CL da arma fica aquém do NC local.

As cidades costumam empregar companhias mercenárias. Essas costumam ter membros com perícias em Armeiro. Seus serviços serão em sua maioria prestados dentro das suas próprias companhias, é claro, mas a abordagem certa para o armeiro ou o capitão da companhia pode fazer maravilhas.

As capitais imperiais têm esse status apenas porque são capazes de repelir rebeldes e invasores. O guarda imperial quase certamente terá o melhor equipamento comprado ou feito. Se todas as lojas de armas forem de propriedade do império, obter acesso aos seus produtos será difícil e perigoso... mas se comerciantes ou armeiros autônomos competirem para fornecer às tropas, alguém pode estar disposto a fazer um trabalho por fora para um pequeno bando de aventureiros com o nome limpo na praça. E se outro país fabrica armas de alta qualidade ou exóticas, um comerciante de armas, um aristocrata rico ou um membro excêntrico da família imperial terá algumas em sua coleção.

CUIDADOS MÉDICOS

O posto médico mais básico é um lugar seguro para descansar e curar. Isso está disponível em quase qualquer lugar, exceto durante uma guerra ou outro desastre.

Muitas sociedades NT0, e todas as sociedades em NT1 e acima, têm especialistas em cuidados médicos, quer

usem cirurgia, poções de ervas ou bênçãos divinas. A partir de NT2, os exércitos têm seus próprios especialistas médicos. Soldados inteligentes e conscienciosos sabem curar feridas e auxiliar cirurgiões. Em alguns exércitos, eles podem acabar sendo os cirurgiões; outros podem recrutar médicos civis para atendimento médico militar.

Para uma gama mais ampla de habilidades médicas, muitas sociedades se voltam para os deuses. Alguns templos têm sacerdotes treinados em magia de cura ou perícias médicas; eles também podem gerir hospitais. Cidades de qualquer tamanho têm médicos e cirurgiões profissionais. Normalmente eles vão à casa do doente e ali prestam cuidados, e os familiares cuidam do doente. Os remédios não mágicos são, em sua maioria, simples e administráveis sem treinamento especializado, conforme a orientação do médico.

Técnicas mais avançadas, como cirurgia reconstrutiva, estão disponíveis em algumas sociedades. Somente guildas ou outras associações de especialistas as ensinarão. Elas não precisam ser mágicas, mas serão tão misteriosas para a maioria das pessoas que será como se fossem.

TRANSPORTE

O Transporte está dividido em três tipos principais: transporte terrestre, transporte fluvial e transporte marítimo. Historicamente, o transporte terrestre é cinco vezes mais caro do que o transporte fluvial, que é cinco vezes mais caro do que o transporte marítimo. Enviar milhares de toneladas de grãos do Egito para Roma custa menos do que transportá-los por estradas na Itália.

Os vilarejos devem se estabelecer em terras férteis, já que a maioria de seus moradores trabalha nessa terra. No entanto, o comércio sustenta as vilas. Elas surgem naturalmente em locais onde os comerciantes e outros viajantes são comuns. E elas investem para tornar as viagens mais fáceis, construindo estradas, pontes, canais ou docas. As vilas concentram pequenas instalações que apoiam o comércio local; cidades e capitais imperiais constroem instalações maiores para o comércio de longa distância. Uma capital imperial pode se dar ao luxo de criar uma cidade portuária para seu comércio aquático ou construir uma rede de estradas para seus exércitos e mercadores.

Os aventureiros que pretendem viajar longas distâncias podem querer embarcar em uma caravana, ou comprar uma passagem em um navio — ou em um balão ou tapete voador, em um cenário mais exótico. Qualquer que seja a forma predominante de viagem de longa distância, ela estará disponível principalmente nas cidades.

ESTALAGENS E TAVERNAS

Quase todas as comunidades humanas maiores do que uma única casa têm um lugar para as pessoas comerem, beberem e se socializarem. Em uma economia comunal, trata-se de um clube privado e para ser admitido é necessário um patrocinador local. Pode até ser de base religiosa, aberta apenas para adoradores do mesmo deus. Em uma economia de mercado, será um negócio. As pequenas empresas podem vender apenas substâncias recreativas, geralmente álcool, embora chocolate, café, chá e tabaco sejam outras possibilidades. Muitas tavernas também vendem comida, ou a distribuem. Esses locais de reunião geralmente não têm alojamentos para viajantes; um viajante que se hospede em um vilarejo precisará encontrar uma família com uma cama extra.

Em ambiente de trânsito regular, os vilarejos mercantis terão estalagens e hospedarias. Em geral, a estalagem também será a taverna principal. O estalaja-



deiro, em geral, será um cidadão proeminente. As estalagens operam ao longo das principais rotas comerciais, mesmo longe de terras colonizadas, mas se tornam mais raras, geralmente com mais de um dia de distância entre elas, com equipes grandes o suficiente para fazer frente ao banditismo e, frequentemente, contam com complexos murados. Essas estalagens cobrarão altos preços de alimentação e hospedagem.

Em economias comunais com pouco comércio, não existem estalagens. Os viajantes podem se tornar hóspedes de residentes locais, em troca de pequenos presentes (faça um teste contra Trato Social para escolher algo adequado) e notícias do mundo exterior, ou podem se hospedar em templos ou mosteiros. As pessoas nessas sociedades costumam considerar os hóspedes sagrados. Um anfitrião deve permitir que até mesmo um inimigo jurado, uma vez hóspede sob seu teto, saia em paz. Esses costumes podem persistir por um tempo enquanto o comércio regular está se desenvolvendo. Os viajantes encontrarão hospedagem em mosteiros ou famílias prósperas — ou cair na companhia de ladrões e assassinos — com mais frequência do que em estalagens de verdade. Obter alojamento exige um teste de reação: Neutra para uma grande família ou monastério com quartos vagos, Bom para famílias comuns.

As cidades costumam ter negócios mais especializados. Os restaurantes podem servir comida cara ou exótica e oferecer banquetes. Grandes estalagens ou caravancerais oferecem hospedagem. As ruas também podem estar lotadas o suficiente para prover o sustento dos vendedores ambulantes que vendem a comida local. Se uma cidade tem eventos religiosos ou recreativos, os vendedores de comida e bebida frequentemente comparecem a elas. É possível procurar qualquer um desses tipos especializados de estabelecimentos em vez de apenas procurar “uma taverna” ou “uma estalagem”.

Os locais de hospedagem nas economias de mercado anunciam abertamente nas ruas, dando um bônus de +5 para os testes para encontrá-los. Os locais exclusivos para uma determinada clientela são uma exceção.

FONTES DE INFORMAÇÃO

Em qualquer cenário as pessoas podem ter dúvidas e buscar locais para obter respostas. Entretanto, diferentes tipos de respostas estarão disponíveis, e com diferentes fontes as fornecendo. Os tipos de fontes de conhecimento variam com o NT.

Qualquer que seja a fonte de informação, a obscuridade da pergunta modifica os testes de conhecimento. Os modificadores geralmente variam de +5 para questões de conhecimento comum a -5 para questões obscuras que mesmo os estudiosos geralmente não sabem.

Folclore

Folclore é o conhecimento de pessoas que não se especializam em saber das coisas. Parte disso é a experiência de vida acumulada de um indivíduo; parte é propriedade comum de uma comunidade; parte são pequenos segredos passados de pai para filho, ou de mestre para aprendiz.

Na maioria das vezes, os aventureiros não precisam procurar ninguém para conhecer o folclore. Eles já o conhecem, tanto quanto qualquer outra pessoa — eles podem se lembrar desse conhecimento popular fazendo um teste de IQ. No máximo, pode ser útil visitar o homem mais sábio de sua comunidade e pedir seu conselho. Em uma reação Boa ou melhor, ele se mostrará interessado na questão; faça um teste contra seu IQ para determinar se ele sabe de alguma coisa.

Aventureiros que viajaram para um país estrangeiro não podem usar o IQ para aprender sobre os conhecimentos locais. Em vez disso, eles jogam contra o Conhecimento de Terreno, se tiverem essa perícia, com modificadores para distância de sua área nativa. Ou procuram um informante local. Qualquer pessoa cuja profissão envolva conversar com muitas pessoas é uma escolha adequada — estalajadeiros e padres, por exemplo. Os aventureiros em seus próprios países podem precisar de ajuda semelhante com estratos sociais desconhecidos; encontrar alguém com Trato Social ou Manha ajudará. Normalmente, esta consulta exige um teste de reação; uma resposta Neutra é boa o suficiente para obter uma chance de informações úteis, uma vez que o conhecimento local casual será novo para os visitantes. Aventureiros que já estão na área há algum tempo podem ter um Contato.

Conhecimento Bárdico

Em sociedades não letradas, as pessoas desenvolvem métodos para lembrar informações. Um dos mais antigos é escrever poesias. Cada cultura humana tem o equivalente a “Trinta dias tem setembro...” Em sociedades não letradas, a perícia Conhecimento Bárdico (pág. 99) inclui todos os tipos de informação que as sociedades letradas colocam em livros de referência. Em sociedades letradas, Conhecimento Bárdico abrange principalmente informações arcaicas, que podem ser absurdos obsoletos ou segredos

perigosos — ou um pouco de ambos. As sociedades NT0 confiam no Conhecimento Bárdico, e as sociedades NT1 ainda o usam para muitas coisas. Em NT2, a tradição oral já está lutando uma batalha perdida contra os registros escritos.

Consultar um bardo exige encontrar um. A maioria deles viaja de um lugar para outro. Uma estalagem ou corte de um nobre menor pode ter um bardo visitando ou de passagem. Uma corte maior provavelmente tem um bardo permanente. Assim que o localizar, aplique os testes de reação padrão para solicitações de informações, jogando contra a perícia Conhecimento Bárdico do bardo se ele se sentir inclinado a ajudar.

Registros de Escribas

Os registros escritos serviam originalmente a propósitos oficiais; eles registravam quem era o dono de cada lote, os termos de um contrato, ou quem pagou seus impostos. Os escribas profissionais mantêm esses registros. A maioria dos escribas são funcionários públicos; alguns mantêm escritórios particulares. Em ambos os casos, eles vivem principalmente em cidades, começando em NT1.

Conseguir que um escriba consulte seus registros exige uma reação Boa ou melhor para qualquer informação desconhecida. A consulta em si exige um teste em Pesquisa ou Administração pelo escriba.

Se os aventureiros forem alfabetizados, eles podem entrar furtivamente em um arquivo e encontrar os registros de que precisam. Como eles não conhecerão o sistema de arquivamento, isso exige um teste de Pesquisa-2 para localizar qualquer coisa útil.

Bibliotecas Acadêmicas

No NT2, os sistemas de escrita mais flexíveis encorajam a produção de livros que as pessoas leem, em vez de apenas procurar coisas neles. As antigas tradições bárdicas começam a desaparecer ou se transferem para textos escritos ou épicos. Um pouco mais tarde, os estudiosos começam a colecionar bibliotecas. Qualquer cidade provavelmente terá um homem culto que possua essa biblioteca. Uma capital imperial ou uma cidade como Alexandria, especializada em conhecimento, pode ter um grande arquivo com dezenas de milhares de livros.

Um estudioso individual tem uma biblioteca para sua área que ele consulta ao responder a qualquer pergunta que não seja óbvia. Isso não exige um teste de Pesquisa. Se ele não tiver acesso aos seus livros, ele rola contra a perícia apropriada com um modificador de -5 (-2 se ele tiver Memória Eidética; nenhum modificador se ele tiver Memória Fotográfica).

Se isso falhar, ele pode ir à melhor biblioteca institucional disponível — ou os aventureiros podem ir eles próprios, pedindo a ajuda de um bibliotecário ou usando suas próprias perícias. Encontrar um livro relevante exige um teste de Pesquisa. O teste não tem modificador para uma biblioteca de um mosteiro, escola ou vila; +1 para a biblioteca de uma cidade; e +2 para a biblioteca de uma capital imperial ou instituição de renome mundial, como a Biblioteca de Alexandria.

A Imprensa

Com a invenção da imprensa, os livros se espalharam muito mais, assim como a alfabetização. As bibliotecas de grandes cidades e grandes universidades concedem um bônus de +(NT/2), arredondado para baixo, à perícia Pesquisa. Como muitas cópias de um livro podem ser produzidas em um curto espaço de tempo, o conceito de data de publicação torna-se significativo e os bibliotecários catalogam livros e periódicos em parte pela data em que apareceram pela primeira vez. Ao longo de alguns séculos, desenvolve-se a catalogação padronizada de livros.

A imprensa também possibilita o rápido crescimento da ciência, pois os resultados da pesquisa científica podem atingir rapidamente um público substancial. A primeira publicação de uma nova descoberta é importante para a reputação científica, levando a amargas disputas de prioridades; alguns cientistas publicam notas enigmáticas sobre suas descobertas ou as colocam em código.

Ao mesmo tempo, as teorias mágicas atraem cada vez mais interesse, geralmente das mesmas pessoas. A magia pode não ter os mesmos padrões de publicação que a ciência; o conhecimento público de descobertas mágicas pode criar uma má reputação em vez de uma boa. Dicas, resultados incompletos e escrita em códigos e cifras são muito mais comuns em livros de magia; para um leitor desinformado geralmente parecerá outro idioma.

CORTES E CASTELOS

Os aventureiros geralmente precisam lidar com os governantes de suas sociedades. Se forem bem-sucedidos o suficiente, podem ser *eles* os mandatários. Aventureiros menos poderosos geralmente trabalham para os governantes, seja como membros de suas famílias, mercenários ou agentes desconhecidos. E mesmo os aventureiros

que evitam laços oficiais podem ter que vir perante os governantes para enfrentar processos judiciais, acusações criminais ou eclesiásticas — ou precisam entrar, pela força ou furtivamente, para resgatar amigos presos.

Em cenários de fantasia histórica, os governantes costumam ser proprietários de terras. A terra é a principal fonte de riqueza. É também a fonte de riqueza mais respeitável. De senadores Romanos a senhores feudais, as classes altas concordavam que um homem que ganha dinheiro com o comércio desonra a si mesmo.

Isso não significa que os proprietários de terras realmente vivam em suas terras. Nas sociedades medievais, isso era comum, e ainda mais na fantasia medieval. No entanto, os governantes do mundo antigo frequentemente viviam em cidades-estado e tinham administradores para administrar a terra para eles. Os senadores Romanos tinham a mesma preferência, embora pudessem ter grandes propriedades centradas em vilas palacianas. Durante a Alta Idade Média e o Renascimento, os países europeus desenvolveram um padrão em que os nobres menores viviam nos vilarejos, mas os grandes nobres iam à corte real e compareciam à presença do rei.

As sociedades feudais tinham uma complicação adicional: seus governantes achavam difícil cobrar impostos dos camponeses que raramente tocavam em dinheiro. Em vez disso, eles atribuíam terras aos seus cavaleiros; o cavaleiro vivia na terra e cobrava aluguel dos camponeses em troca de sustentar o rei. Naturalmente, isso passou de uma conveniência administrativa temporária para um direito permanente.

As classes mais baixas da nobreza têm riqueza apenas o suficiente para sustentar um homem, com equipamento militar caro e dispensado do trabalho no campo para que ele possa praticar seu uso. Desde o Império Romano até a era da cavalaria, “equipamento militar caro” incluía um cavalo treinado para o campo de batalha. Anteriormente, os nobres em NT1 possuíam carruagens e pôneis para puxá-las, ou esses eram fornecidos por seus reis. Acima desses senhores de vilarejo está a alta nobreza, com terra suficiente para sustentar outros guerreiros de elite como guardas pessoais — de um punhado a um pequeno exército. Os nobres mais poderosos estão no mesmo nível dos reis mais fracos.

Em eras desordenadas, como a Idade Média ou grande parte da história japonesa, os nobres vivem em castelos com fortificações elaboradas. Muitas vezes, as cidades crescem perto de importantes residências nobres.

Para entrar na residência privada de um nobre, os aventureiros devem passar por um ou vários postos de guarda, oferecendo um bom motivo para a admissão e, às vezes, pagando subornos. Em tratamentos cinematográficos, grupos astutos podiam se disfarçar de servos e entrar sorrateiramente, ou encontrar túneis convenientemente desprotegidos ou paredes baixas. Os nobres mais realistas costumam serem desconfiados o suficiente para fechar essas rotas de acesso convenientes ou protegê-las. Em épocas menos suspeitas, um nobre pode convidar qualquer viajante, pedindo educadamente, para contar sua história ou apresentar seu pedido de ajuda.

Porém, mesmo em uma sociedade desconfiada e desordenada, os governantes querem que seus súditos saibam onde encontrá-los. Não há necessidade de fazer um teste para encontrar um castelo. Normalmente, a corte de um governante é grande o suficiente para conceder pelo menos um bônus pelo tamanho. A corte e a residência geralmente ficam no mesmo prédio, mas a admissão à corte é muito mais fácil de organizar. Pode haver várias áreas distintas com segurança cada vez mais alta. O acesso a elas, se não obtido a partir da Hierarquia ou Status, é um tipo de Permissão de Segurança (pág. 131).

Masmorras

Nas sociedades feudais, os aristocratas são também os juízes e aplicadores da lei. Isso significa que castelos e fortalezas têm masmorras — não ruínas abandonadas cheias de monstros, tesouros e armadilhas, mas prisões bem guardadas contendo criminosos, hereges, inimigos ou outras pessoas inconvenientes.

O aprisionamento não era tão comum nas sociedades históricas como é nas sociedades atuais. Manter um homem preso tem um custo. Ele deve ser alimentado, provido e impedido de escapar. A prisão não é um castigo comum. Sociedades anteriores favoreciam punições que poderiam ser concluídas: experiências desagradáveis temporárias, como multas, chicotadas ou humilhação pública, ou um dano permanente, como confisco de propriedade, mutilação ou morte. A prisão era para pessoas ricas e poderosas demais para uma execução conveniente — o tipo de pessoa que acabava na Torre de Londres ou na Bastilha — ou era uma medida temporária, para manter um prisioneiro disponível até o julgamento.

Manter um prisioneiro pode demandar um interrogatório ou punição, e muitas vezes isso significa tortura. Portanto, uma masmorra pode ter uma câmara de tortura por perto, seja equipada com dispositivos improvisados, ou com as mais sofisticadas invenções que uma mente distorcida possa conceber. Um cadafalso, um bloco do carrasco, ou outro local de execução também é provável. Qualquer aventureiro levado sob custódia provavelmente verá tal aparato ameaçador; um indício de seu destino se ele deixar de cooperar... ou de escapar.

LUGARES SANTIFICADOS

Quase todo povoamento tem pelo menos um lugar santificado; ali acontecem atividades religiosas, como orações e sacrifícios. Se os deuses são reais, eles prestam atenção a essas atividades e lugares. Como resultado, santuários e templos adquirem Santidade Alta (veja *Santidade*, ao lado), quer eles a tivessem ou não. No entanto, eles podem ter surgido assim, antes de mais nada. Se um deus ou espírito frequentemente passa algum tempo em algum lugar, visível ou invisível, qualquer pessoa interessada em receber uma mensagem divina irá até lá, e a adoração resultante aumentará sua santidade. Também é possível levar uma relíquia física do deus para um local destinado a um novo santuário, deixando essa santidade se tornar a semente de uma nova santidade.

Os locais de culto têm limites ou recintos; não apenas demarcam os limites do terreno santificado, mas o próprio ato de traçar limites tem um efeito cerimonial que aumenta a santidade. Normalmente, o terreno de cada templo é uma área de santidade alta ou, ocasionalmente, uma área de santidade muito alta. Esses terrenos geralmente contêm objetos sagrados, imagens da divindade e itens usados na adoração. Em um império ou outro grande sistema político, uma cidade inteira pode ter santidade alta.

Os menores lugares são chamados de *altares*, geralmente construídos em uma alcova ou canto de uma casa, ou em um local abrigado em uma rua da cidade ou via pública. Um altar não tem um sacerdote designado para ele; uma inscrição ou imagem mostra a qual deus ele presta homenagem, e quem passar pode parar para orar ou fazer uma oferenda. Qualquer vilarejo, fazenda ou mesmo família pode ter um altar. Apenas o interior de um altar é de santidade alta.

Santidade

Alguns cenários de fantasia têm sistemas paralelos de magia padrão e magia clerical, ou têm *apenas* magia clerical. Da mesma forma que a magia padrão funciona de maneira diferente em ambientes com mana mais baixo ou mais alto, a magia clerical funciona de maneira diferente em ambientes com maior ou menor santidade. Mas existem diferenças importantes entre mana e santidade. Os níveis de santidade não são simplesmente os níveis de mana com nomes diferentes.

O que confere santidade a uma área? Pode ser a presença real da divindade (ou espírito) para o qual é sagrada, ou de coisas que dizem respeito à essa divindade; por exemplo, uma dríade habitando uma árvore pode santificar o bosque onde está. Mas também pode ser fruto da adoração regular do deus em um determinado local. Ou pode haver cerimônias reais que podem consagrar um lugar a um deus. Em outras palavras, a atividade humana influencia fortemente o nível de santidade, onde a magia depende principalmente do ambiente natural.

Os níveis de mana geralmente permanecem os mesmos em áreas com quilômetros de extensão, ou mesmo centenas de quilômetros (veja *Magia Distribuída Irregularmente*, pág. 43). Mas a adoração humana geralmente ocupa áreas muito menores. Os adoradores precisam ver e ouvir a cerimônia, e uma sensação de fechamento dá uma sensação mais forte de sagrado. Portanto, as áreas sagradas podem ser tão pequenas quanto um parque, um templo ou mesmo uma alcova que contém um santuário ou relíquia.

A santidade, relacionada a qualquer deus em particular, varia de “solo sagrado” até “solo amaldiçoado”:

Santidade Muito Alta (Solo Sagrado): Lugares mais fortemente consagrados ao deus em questão: os templos mais antigos, locais onde a divindade veio ao mundo e realizou milagres, etc.

Santidade Alta (Solo Abençoado): Lugares naturais onde o poder do deus é particularmente forte devido à sua esfera de influência (por exemplo, um vulcão vivo, para um deus do fogo). Qualquer local consagrado especificamente a esse deus (por exemplo, templos comuns).

Santidade Normal (Solo Neutro): A maioria dos lugares do mundo, na maioria das vezes (incluindo os templos de outros deuses que não são explicitamente adversários à divindade em questão).

Santidade Baixa (Solo Não Consagrado): Lugares naturais onde a presença do deus é fraca como resultado de sua esfera de influência (por exemplo, o mar, para um deus do fogo); qualquer local de grande santidade para uma divindade diametralmente adversária.

Santidade Inexistente (Solo Amaldiçoado): Qualquer local explicitamente e formalmente profanado em relação ao deus em questão; qualquer local de santidade muito elevada para uma divindade diametralmente adversária.

Vários tipos de ação humana podem afetar o nível de santidade de um lugar:

Consagração é um ritual realizado por alguém com Clericato para aumentar o nível de santidade de um local de normal para alto ou muito alto.

Desconsagração é realizada por um sacerdote da divindade para reduzir o nível de santidade de um lugar de sagrado ou abençoado para normal.

Profanação é realizada por um sacerdote de um deus adversário e reduz a santidade de um lugar.

Purificação remove as influências malignas e aumenta a santidade de uma área. Se uma divindade adversária habita o local hostil, é claro, a purificação é uma profanação do ponto de vista dele!

Poluição é qualquer ação que um deus considera ofensiva, realizada por qualquer pessoa, com ou sem intenção deliberada. Poluições menores podem ser limpas por meio de rituais comuns de expiação ou purificação, que qualquer pessoa com Clericato geralmente pode realizar; raramente tornam um lugar pior do que a santidade baixa. As poluições maiores podem remover toda a santidade; eles são tão ruins quanto profanações intencionais. Podem ser necessárias medidas verdadeiramente heroicas para restaurar um lugar santificado que sofreu uma grande poluição.

Templos e igrejas são edifícios públicos dedicados a um deus. Esse edifício normalmente abrigará um sacerdote, seja residente ou nas proximidades. Um templo maior terá uma equipe de até uma dúzia de sacerdotes, incluindo um com Ritual Religioso-14 ou superior, e pode haver outros funcionários. Algumas religiões têm oficiais especializados para funções que envolvem o derramamento de sangue, como sacrifícios e proteção contra intrusos. Qualquer comunidade com mais de 100 habitantes pode ter um templo; qualquer comunidade com mais de 1.000 pode ter um grande templo, e uma com mais de 5.000 definitivamente o terá. Tanto o edifício quanto o local onde ele se encontra são de santidade alta. Um grande templo pode ter uma relíquia sagrada.

Grandes Templos e Catedrais são locais importantes para uma religião difundida. Em uma religião politeísta, eles serão devotados ao deus ou deuses principais da religião. Um grande templo pode ter dezenas de sacerdotes, ou mesmo centenas, especialmente em uma religião burocrática onde muitos sacerdotes têm funções administrativas. Em qualquer caso, contará com uma equipe interna com a perícia Administração. Os sacerdotes de alto escalão terão a perícia Política, além de alguns padres com o NH muito alto em Ritual Religioso e Teologia. O templo normalmente será um complexo de vários edifícios, muitas vezes na forma de um complexo murado. Alguns grandes templos são efetivamente cidades independentes, como Delfos. O local inteiro será de santidade alta, e um salão interno pode ser de santidade muito alta. Grandes templos geralmente guardam relíquias importantes.

Um *santuário* é um local de culto privado, reservado a um culto ou sociedade. Os templos anexam santuários em edifícios protegidos, ou construí-los em lugares escondidos, ou ainda os colocam em áreas naturais remotas, como bosques sagrados, onde são trancados ou cercados. Eles também podem ter proteção divina para afastar intrusos. O terreno de um santuário é de santidade alta.

Os sacerdotes em locais de santidade alta podem operar mágicas divinamente concedidas, se houver alguma disponível em sua fé, ou invocar outros poderes de seu deus. Mas, além disso, o próprio deus pode proteger seus lugares santificados. Os intrusos e blasfemadores podem se encontrar sob ataque sobrenatural por mágicas operadas pelo deus, por espíritos servindo ao deus ou por outras forças sobrenaturais. Muitos deuses têm o poder da Atribuição em terreno de santidade alta.

Os templos que são locais de adoração pública ganham o mesmo modificador de +5 nos testes para localizá-los que cortes ou castelos.

CAPACIDADES MÁGICAS

Para uma análise dos níveis de capacidade mágica para povoados de vários tamanhos, consulte *Quantos Magos?* (pág. 103).

Em um cenário onde a magia é rara, as cidades normalmente não terão magos. Os magos podem se vincular às cortes de grandes governantes, viver em locais isolados onde buscam objetivos pessoais ou vagar de um lugar para outro conforme seus serviços são necessários. Em um mundo onde a magia é comum, mas estigmatizada ou ilegal, magos abertamente reconhecidos encontrarão segurança em papéis semelhantes.

Se a magia estiver em toda parte, ela se integrará à vida cotidiana. O mesmo é verdade se os itens encantados são comuns. Já que qualquer um, não apenas um mago, pode usar a maioria deles, eles podem dar a todos acesso a algumas mágicas úteis — ou podem ser prerrogativas cuidadosamente protegidas por guildas ou categorias profissionais. Também podem existir instituições de ensino de magia nas grandes cidades.

Terminara entretanto o curso, sendo a primeira em Inglês, igualmente a primeira em Música, a terceira em Matemática, a sétima em Ciências, a segunda em Artes de Combate e a quarta em Etiqueta. Fora também facilmente a primeira em Magia, mas isso não constava do certificado.

— Garth Nix,

Sabriel, A Missão da Guerreira

Magia como Infraestrutura

“Associações de categorias” podem ser encontradas junto com os praticantes mágicos em geral. Esses grupos de pessoas conhecem apenas algumas mágicas, mas seus serviços seriam úteis o suficiente para recompensá-los por tê-las aprendido. Nos vilarejos, isso muitas vezes será o conhecimento dos magos leigos (consulte o modelo *Mago Leigo*, pág. 123). Nas cidades, universidades mágicas ou associações comerciais podem oferecer treinamento formal. Qualquer pessoa cuja pontuação (IQ + Aptidão Mágica) seja 13 ou menos será direcionada para uma dessas associações. Aqui estão alguns exemplos de ocupações úteis que um praticante com IQ 12 e Aptidão Mágica 0, ou IQ 11 e Aptidão Mágica 1, pode entrar com no máximo 12 pontos de treinamento:

Artista: Som-12 [4], Ilusão Simples-12 [4], Ilusão Complexa-12 [4].

Escolas para Feiticeiros

Escolas de magia aparecem em muitas histórias de fantasia, desde Roke em *O Feiticeiro de Terramar* de Ursula Le Guin, ou a Universidade Invisível na série *Discworld* de Terry Pratchett, até Hogwarts na série *Harry Potter* de J.K. Rowling. Esses cenários frequentemente se aplicam à fantasia leve, mas não se limitam a ela; O tratamento de Le Guin varia entre alta fantasia e fantasia sombria.

As escolas de magia devem atender a várias condições para serem viáveis. Tem que ser possível estudar magia; se a magia é um presente dos deuses, ou obtida através de provações rituais ou acidentes bizarros, ou de outra forma mais como uma vantagem do que uma habilidade, não haverá escolas para ensiná-la. A magia tem que

ser diretamente útil; se seu principal uso é aprimorar habilidades não mágicas, tornando os guerreiros melhores guerreiros ou ferreiros melhores ferreiros, então os guerreiros e ferreiros irão aprendê-la durante seu treinamento normal, não em instituições arcanas. Finalmente, tem que existir um número suficiente de aspirantes a magos para que treiná-los como um grupo seja mais econômico do que treinar cada um para um mago ou bruxa local. Isso pode ocorrer em um mundo com mana alto (ou onde Aptidão Mágica é comum), onde a maioria das pessoas inteligentes pode aprender magia, ou em um mundo com mana normal, onde aspirantes a magos viajam longas distâncias para dominar sua arte.



Bombeiro: Atear Fogo-12 [4], Extinguir Fogo-13 [8].

Caça-Fantasma: Visão da Morte-12 [4]; Percepção de Espíritos-13 [8]. (Exige Aptidão Mágica 1.)

Curandeiro: Emprestar Energia-12 [4], Emprestar Vitalidade-12 [4], Cura Superficial-12 [4]. (Exige Empatia ou Aptidão Mágica 1.)

Iluminador: Luz-12 [4]; Luz Contínua-13 [8].

Jardineiro: Localizar Planta-12 [4]; Identificar Planta-12 [4]; Curar Planta-12 [4].

Mensageiro: Apressar-12 [4]; Marcha Acelerada-13 [8]. (Exige Aptidão Mágica 1.)

Testador de Alimentos (muito popular nas cortes reais!): Testar Alimento-13 [8].

Testemunha da Verdade: Percepção de Inimigos-12 [4], Percepção de Emoção-12 [4], Percepção de Veracidade-12 [4].

Por Detrás das Cortinas: Quantos Magos?

As capacidades mágicas de uma civilização dependem de quantas pessoas podem operar mágicas e quão bem o fazem.

Em cenários de mana normal ou de mana baixo, apenas pessoas com Aptidão Mágica podem operar mágicas ou usar os objetos mágicos mais potentes. A configuração determina quantas pessoas têm Aptidão Mágica. A maioria das histórias de fantasia trata as pessoas dotadas de magia como incomuns ou mesmo raras. Mas isso não precisa ser verdade. Quase todos os seres humanos em um mundo de fantasia podem ter Aptidão Mágica 0.

Em alguns mundos, as pessoas podem adquirir Aptidão Mágica, seja por meio de treinamento especial em exercícios meditativos, ou visualização, ou por serem magicamente fortalecidas. Aptidão Mágica ainda pode ser rara, se o custo para obtê-la for alto... mas também pode ser comum.

Se a Aptidão Mágica for rara, qualquer pessoa com ela aprenderá algumas mágicas. Alguém com Aptidão Mágica 1 deve aprender primeiramente Emprestar Energia para que ele possa fornecer 6 de energia por hora para um operador de nível superior. Se a Aptidão Mágica for comum, alguns magos nunca desenvolverão seus talentos. Em particular, aqueles com Aptidão Mágica 0 que não são naturalmente dotados para operar mágicas — conforme medido pelo IQ e nível de Aptidão Mágica — podem preferir se tornar espadachins, sacerdotes ou jardineiros. O mesmo vale para um cenário de mana alto, onde a operação de mágicas não exige Aptidão Mágica 0. O fato de as pessoas estudarem mágicas dependerá principalmente do nível de habilidade que esperam atingir. Existem vários limiares de NH importantes:

NH 10: As mágicas funcionam apenas na metade das vezes, tornando-as ligeiramente úteis. Elas são apenas para emergências.

NH 12: As mágicas geralmente funcionam; o operador pode conseguir um emprego como mago.

NH 14: As mágicas funcionam quase sempre e são confiáveis em uma crise.

NH 15: As mágicas têm o custo de energia reduzido, tornando-as mais fáceis de manter. O encantamento se torna possível.

NH 16: Falhas críticas são raras; o operador é um mago mestre.

NH 20: As mágicas têm o custo de energia substancialmente reduzido; o encantamento funciona mesmo em áreas de mana baixo.

Ao contrário dos trabalhadores ou soldados comuns, cujos trabalhos exigem apenas um punhado de habilidades, a maioria dos magos precisa de uma ou duas

dúzias de mágicas. Isso toma tempo suficiente para evitar o estudo prolongado de mais de uma ou duas mágicas. Magos normalmente gastam apenas 1 ponto na maioria das mágicas. A maioria delas são IQ/Difícil, de modo que 1 ponto as obtém com NH igual a IQ+Aptidão Mágica-2; por exemplo, um mago com IQ 15 e Aptidão Mágica 2 pode atingir o NH 15 por 1 ponto. Na lista anterior, de limiares de NH, adicione 2 a cada nível de habilidade para descobrir o equivalente (IQ+Aptidão Mágica).

Considerando apenas o IQ (e assumindo que Aptidão Mágica 0 é comum ou desnecessário), toda comunidade tem pessoas com IQ 11–12. Em um cenário de magia comum, cada vilarejo tem um mago leigo que conhece algumas mágicas básicas e uma ou duas avançadas. Cada vila ou cidade tem pessoas com IQ 13–14, então pelo menos cada pequena cidade tem um mago profissional com treinamento formal em mágicas de nível intermediário. Uma cidade grande, ou condado, ducado ou país pequeno sem cidades médias ou grandes, terá pessoas com IQ 15–16. Um grande país terá pessoas com IQ 17–18, capazes de se tornarem encantadores ou afetar o resultado de uma batalha. Pessoas com IQ 19–20 serão encontradas em algum lugar do mundo, mas haverá apenas algumas. Se o povo tolerar a magia, alguns magos serão mundialmente famosos. Em mundos de mana baixo, eles podem ser capazes de fazer objetos encantados.

Adicionar os níveis de Aptidão Mágica ao cálculo melhora um pouco as chances. Aptidão Mágica é efetivamente um talento especializado para fazer magia; é razoável supor, por exemplo, que pessoas com IQ 14 e Aptidão Mágica 1 são mais comuns do que pessoas com IQ 15, mas menos comuns do que pessoas com IQ 14, apenas. Níveis mais altos de Aptidão Mágica são menos comuns e não afetam tanto a distribuição geral. Levar em conta a Aptidão Mágica na equação significa que uma comunidade que teria um mago de um determinado tipo agora terá um punhado, e uma comunidade que não teria pelo seu tamanho reduzido, agora terá um. Por exemplo, qualquer cidade média ou grande provavelmente teria um único feiticeiro.

Tornar a Aptidão Mágica 0 rara muda as probabilidades. Se uma pessoa em 10 tiver Aptidão Mágica 0, os magos profissionais viverão apenas em cidades médias ou grandes; se for uma em 100, eles estarão apenas nas capitais imperiais — ou em um mundo menos centralizado, nas grandes cidades especializadas em oferecer serviços mágicos. Por outro lado, o treinamento pode ajudar a superar isso; se a magia tiver efeitos úteis, qualquer um com Aptidão Mágica 0 pode ser recrutado e aprender apenas duas ou três mágicas úteis. Veja *Magia como Infraestrutura*, pág. 102, para alguns exemplos.

CAPÍTULO SEIS

PERSONAGENS

Um cavaleiro da Távola Redonda deve ser invencível,

E vencer onde outro homem fracassaria.

Subir num muro intransponível, Matar um dragão num segundo,

Nadar num fosso com uma pesada cota de malha de ferro.

Não importa a dor, ele deve ser invencível.

Feitos impossíveis devem ser seu dia-a-dia.

– Alan Jay Lerner,
“C'est Moi” (de **Camelot**)

Em seu pobre élfico, Ing disse: “Eu procuro Valakal do Vento.” Seu próprio vento estava quase acabando; ele tinha acabado de escalar quatrocentos metros em um caminho íngreme e estreito recortado na rocha. A elfa disse algo rápido demais para ele entender e acenou com a cabeça em direção à beira do grande penhasco.

Aproximando-se dele, Ing teve que lembrar a si mesmo que um nórdico não demonstrava medo. Ele havia es-

calado árvores e mastros de navios, mas agora, se chegasse mais perto da borda, poderia olhar pra baixo para ver o mastro do *Sea Otter*, de um lugar muitas vezes mais alto. Com cuidado, ele deu aquele passo e depois outro... e lá estava seu novo amigo, na beira do penhasco.

Valakal se virou, movendo-se despreocupadamente, e se voltou em sua direção. “Você chegou bem na hora”, disse ele. “Os larápios devem aparecer hoje; Eu já ia dar uma olhada neles.”

Ing protegeu os olhos da luz intensa com a mão e olhou para tentar ver. Nada, nem mesmo o topo de uma vela. “Seus olhos são mais aguçados do que os meus”, disse ele, “se você puder vê-los chegando.”

“Ah, mas os olhos dos elfos veem além do horizonte! E os seus também podem, meu amigo. Vou te mostrar o segredo.” Valakal o conduziu ao longo do penhasco, onde vários elfos altos e incomumente musculosos estavam esperando... o que era? Algum tipo de

barco élfico, de construção muito leve como todos eles, mas com uma espécie de vela estendida horizontalmente, como...

“Asas? Como as asas de um pássaro?”

“Você tem olhos que vêem a verdade, e esse é um raro dom em mortais”, disse Valakal. “Sim, como as asas de um grande pássaro planador; ou como as velas de seu navio. À medida que o vento passa por uma vela e empurra o navio para a frente, o vento passa por *Keen Eyes* e o empurra para cima, e assim nos carrega pelo ar. Digo nós, caso você queira ir comigo!”

“E meu peso não vai sobrecarregar sua embarcação?”

Valakal olhou para ele com um olhar avaliador. “Você pesa mais do que um elfo,” ele disse, “mas não muito mais. Eu acho que posso trazer você de volta para baixo.”

E então Ing se viu no banco traseiro, enquanto meia dúzia de elfos erguia a nave alada e corria a toda velocidade em direção à beira do penhasco.



Jogar uma campanha de fantasia começa, na verdade, com a criação dos personagens. As histórias e campanhas de fantasia geralmente enfatizam a aventura, e uma certa

mistura de perícias se tornou comum em ambas: combate, furtividade e operações de mágicas, as especialidades de guerreiros, ladinos e magos. Mas especialistas em

aconselhamento e apoio, como o curandeiro ou o estudioso, também podem ser úteis e oferecer funções para jogadores que desejam tentar algo diferente.

ESTILOS DE CAMPANHA E VALORES EM PONTOS

Os romances de fantasia incluem personagens em uma ampla gama de níveis de poder, geralmente na mesma história. As campanhas de RPG geralmente precisam de um intervalo mais estreito. Uma lacuna muito grande deixa os personagens de baixo valor sem muito o que fazer. Mas se uma campanha tiver um valor em pontos padronizado, qual deve ser esse valor em pontos?

Na baixa fantasia e na fantasia baseada no folclore e nos contos de fadas, valores de pontos abaixo de 100 costumam funcionar bem. Um homem comum lançado à aventura pode ser um personagem de 50 pontos. Na alta fantasia, personagens construídos entre 100 e 200 pontos funcionam melhor; essa diferença de pontos pode representar a Hierarquia, Status e Riqueza de aristocratas, ou as perícias de aventureiros veteranos,

como os heróis da espada e feitiçaria. Em um cenário de fantasia sombria, os PdJs podem precisar dos pontos adicionais apenas para sobreviver! Valores em pontos ainda mais altos são possíveis, mas leva a campanha ao nível épico, com heróis que podem lutar contra os deuses ou desafiar o destino. Este capítulo pressupõe que a base para personagens típicos é 100 ou 150 pontos, com até 50 ou 75 pontos em desvantagens.

MODELOS RACIAIS

Os seguintes modelos definem várias raças de fantasia em termos de *GURPS*. Esses designs ilustram a criação de raças e oferecem versões da maioria dos personagens padrões de fantasia, além de alguns tipos mais incomuns, como o peixe-diabo. Os MJs devem se sentir livres para criar raças adicionais para atender às necessidades de suas campanhas.

Nem todos esses modelos são adequados para personagens de jogadores em todas as campanhas. Os MJs são livres para definir limites de pontos de personagem que tornam alguns modelos proibitivamente caros, para proibir modelos específicos ou até mesmo para proibir PdJs de qualquer raça não-humana. Alguns modelos mais poderosos, como o gênio e o dragão, serão inadequados na maioria das campanhas. MJs ainda podem usar tais modelos para projetar PdMs que um grupo de aventureiros pode encontrar.

Como os modelos raciais são completamente rígidos, liste-os em uma ficha de personagem como um único traço — por exemplo, “Anão [35]”. Um membro incomum de uma raça, que não possui uma característica racial típica, pode ter essa ausência listada como uma característica individual em sua ficha de personagem; por exemplo, um anão pode ter “Sem Teimosia [5].”

Anão

35 pontos

Os anões são uma raça de mineradores, metalúrgicos e artesãos. Eles vivem

no subsolo, que é seu local de trabalho e proteção contra inimigos. Os anões são pequenos, mas fortes e resistentes, com habilidades de combate altamente desenvolvidas. Eles podem se tornar alquimistas ou se especializar em encantamento, se forem magicamente talentosos, mas poucos anões praticam outros tipos de magia. Muitos têm Abascanto (Resistência à Magia).

Os anões podem ter apenas 2/3 da altura dos humanos, mas têm uma vida muito mais longa, com fardo para o ouro e dom para todas as formas de artesanato. Os anões costumam viver em corredores subterrâneos e seus olhos são adaptados à luz fraca. Muitos anões têm Avareza, mas isso não é uma característica racial.

Modificadores de Atributos: HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; Vontade+1 [5].

Vantagens: Artífice 1 [10]; Detectar Ouro (Vaga, -50%) [3]; Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; ST de Levantamento +2 [6]; Tolerância ao Alcool [1]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Cobiça (15) [-7].

Carniçal (ou Necrótico) 0 pontos

Embora tão mortais quanto os humanos, os carniçais costumam ser confundidos com mortos-vivos porque precisam se alimentar dos mortos. O único alimento que os sustenta adequadamente é a carne humana, embora não precise estar fresca. Um carniçal que

comer outra carne em uma emergência deve fazer um teste contra HT. Em caso de falha, seu atributo HT diminui em 1; em uma falha crítica, a ânsia o incapacita (veja pág. MB428). Carniçais só podem recuperar a HT perdida com cuidados médicos, geralmente de um médico carniçal — médicos de outras raças raramente estudam as necessidades dietéticas especiais dos carniçais.

Carniçais podem se passar por humanos, especialmente se esconderem seus dentes afiados, mas com uma aparência um pouco desagradável. Um carniçal que recentemente comeu ou manipulou restos humanos pode encoibir o cheiro indesejável lavando-se ou usando perfumes.

A mordida de um carniçal causa dano por corte igual a GdP.

Modificadores de Atributos: ST+2 [20].

Vantagens: Consumo Reduzido 4 (Estômago de Ferro, -50%) [4]; Dentes (Dentes Afiados) [1]; Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; Silêncio 1 [5]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Dieta Restrita (Carne Humana; Substituição, Outra Carne, -50%) [-10]; Segredo (Prisão ou Exílio) [-20]; Magro [-5].

Variação da Raça: Este modelo representa um carniçal que se passa por humano. Um carniçal que vive escondido e sai para comer, substitui o Segredo (Prisão ou Exílio) por Estigma Social (Monstro) [-15], aumentando o custo do modelo racial para 5 pontos.

De Criatura a Personagem

Uma fonte para raças adicionais são as descrições de animais/criaturas, seja do **Módulo Básico** (*Animais e Monstros*, pág. MB455), deste livro (pág. 46) ou de um livro de referência para um mundo de fantasia específico. Estatísticas abreviadas de criaturas podem se traduzir em modelos raciais completos, permitindo a criação de personagens pertencentes a essas raças. Modelos raciais também podem ser usados para definir um animal de companhia que é um Aliado do PdJ (veja *Aliado ou Ativo?*, pág. 128) Ou para definir a(s) forma(s) animal(is) de um metamorfo (veja adiante os modelos selkie e lobisomem, para exemplos).

Primeiro, transforme os atributos da criatura em modificadores de atributos raciais. Uma pontuação de atributo acima de 10 se transforma em um bônus de atributo racial; um abaixo de 10 torna-se uma penalidade de atributo racial. O custo não é alterado; por exemplo, DX 8 custa -40 pontos, então um modificador racial de -2 para DX custa -40 pontos.

Agora, calcule os valores básicos para as características secundárias. Se as características secundárias reais forem maiores ou menores do que isso, trate a diferença como um modificador de característica secundária, ao custo de ponto usual. As espécies animais geralmente têm IQ 5 ou menos, mas os animais selvagens geralmente têm Percepção 12. Por exemplo, um tigre tem IQ 4, mas Per 12; como modelo, seria IQ -6 [-120] e Per +8 [40].

Classifique a lista de características em vantagens, desvantagens, vantagens e peculiaridades. Atribua a cada um seu valor em pontos apropriado. Liste metacaracterísticas, como Quadrúpede, com seus valores de pontos combinados, como vantagens ou desvantagens. Em um cenário de fantasia, uma criatura pode ter uma característica emblemática; inclua isso como uma vantagem ou desvantagem racial. Adicione quaisquer outras características necessárias para definir a espécie completamente.

Todas as perícias incluídas nas estatísticas da criatura também devem estar no modelo racial; elas são instintivas ou aprendidas na infância, em geral, por todos os membros da espécie. Para uma espécie de animal selvagem, inclua a Sobrevivência para seu habitat nativo baseado em Per (geralmente Sobrevivência-12).

Também é possível criar uma versão atualizada de um modelo de animal, para representar um animal superior ou um animal sapiente. Remova a Característica Proibida IQ Fixa, aumente a IQ racial (normalmente em 1 ponto para um animal superior; pelo menos para IQ 6 para um animal sapiente) e remova ou reduza as desvantagens mentais. Por exemplo, Bestial [-10]

pode ser removido; Sem Imaginação [-5] pode ser reduzido para Embotado [-1], uma peculiaridade; para animais sapientes, Incapaz de Falar [-15 ou -25] pode ser removido (a única característica distinta de um animal sapiente é geralmente Embotado). Ao aumentar o IQ, diminua os bônus à Per para mantê-la no mesmo patamar.

Cavalo Superior

75 pontos

Os deuses e heróis lendários costumam ter cavalos extraordinariamente talentosos, como o Sleipnir de Odin, o Bucéfalo de Alexandre o Grande e o Shadowfax de Gandalf. Um cavalo desses pode ter o seguinte modelo.

Modificadores de Atributos: ST +12 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -10%) [60]; DX -1 [-20]; IQ -5 [-100]; HT +1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; Vontade +6 [30]; Per +7 [35]; Deslocamento Básico +5 [25].

Vantagens: Boa Forma [5]; Deslocamento Ampliado 1 (Solo) [20]; Empatia [15]; Garras (Cascos) [3]; Propósito Maior (Dedicação ao Cavaleiro) [5]; Reflexos em Combate [15]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Estigma Social (Propriedade Valiosa) [-10]; Incapaz de Falar [-15]; Quadrúpede [-35].

Peculiaridades: Embotado [-1].

Perícias: Briga-10 (DX+1) [2]; Montaria-13 (DX+4) [16].

Notas: Este modelo é baseado no cavalo de cavalaria (veja pág. MB459). A IQ é aumentada em 2 pontos; O HT é aumentado em 1 ponto, o que dá uma Velocidade Básica de 5.

Os bônus de Vontade e Per são reduzidos para dar valores finais inalterados de 11 e 12. Aumente o Deslocamento Básico para 10, mais rápido do que um cavalo de corrida típico, para refletir as capacidades lendárias de superior cavalos. Inclua as vantagens Boa Forma, Empatia e Propósito Maior, e ajustar a perícia Montaria para DX+4, refletem o vínculo extraordinário do cavalo com seu cavaleiro. Substitua Sem Imaginação por Embotado para refletir a inteligência superior à equina.

Os maiores cavalos lendários podem ter valores em pontos ainda mais altos; trocar Boa Forma por Ótima Forma, comprar níveis de Duro de Matar ou aumentar sua IQ seria apropriado.

Para uma raça de cavalos sapientes, como os Houyhnhms das Viagens de Gulliver, mantenha as mesmas características físicas, mas aumente o IQ para 10 ou até mais, e retire Incapaz de Falar, Embotado e Estigma social. Entre os Houyhnhms, eram os seres

humanos, os Yahoos, que contavam como (possivelmente) uma propriedade valiosa!



Centauro

90 pontos

Um centauro é um ser de seis membros com a cabeça, os braços e o torso de um homem emergindo dos ombros de um cavalo. Um centauro médio pesa cerca de 600 kg, e tem 3 hexes de comprimento. Os centauros atacam com uma variedade de armas, mas também podem escoicear (causando dano por contusão igual a GdP).

Os centauros são altamente móveis, nômades e famosos por seu comportamento selvagem. Eles não possuem mais do que podem carregar, embora isso possa ser um peso substancial. As tribos de centauros geralmente negociam por uma pequena variedade de produtos: cerveja ou vinho, sal e ferro para ferraduras. Muitos deles têm características como Fúria e Boemia Compulsiva. No entanto, alguns centauros se tornaram estudiosos famosos por sua sabedoria. Um deles foi Quíron, tutor de vários heróis míticos Gregos.

Modificadores de Atributos: ST+8 (Tamanho, -10%) [72]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; Per+1 [5].

Vantagens: Deslocamento Ampliado 1 (Correndo) [20]; Destemor 1 [2]; Garras (Cascos) [3]; Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5].

Desvantagens: Excesso de Confiança (12) [-5]; Impulsividade (12) [-10].

Peculiaridades: Boemia Compulsiva; Considera os adornos de cavalos domésticos — sela, arreios, estribos, etc. — particularmente horríveis. [-2]

Dragão

300 pontos

Esses dragões são uma versão dos répteis alados e cuspidores de fogo da mitologia europeia. Este modelo representa um dragão grande e antigo, mais poderoso do que o da pág. MB261. Costuma ser um grande inimigo para uma equipe de heróis, embora possa ser um Patrono ou até um Aliado para um grande herói ou mago.

Os dragões comem apenas carne, e é preciso muita carne para sustentar seus enormes corpos e metabolismo rápido. Um dragão adulto precisa de um território de caça com um raio de 15 a 30 km. Como resultado, os dragões são ferozmente territoriais. Cada dragão macho tem seu domínio no topo da montanha, de onde ele busca por ouro, rivais e ameaças de aventureiros humanos, muitas vezes atraídos por seu tesouro.

Os dragões têm paixão por gemas e metais preciosos; a razão é incerta. Pode ser um ritual de acasalamento, já que as lendas descrevem principalmen-

te os dragões machos como acumuladores de tesouro. Os dragões são incrivelmente apaixonados por sua riqueza e ficam furiosos por perdê-la.

Todos os dragões são capazes de usar magia e a maioria aprende algumas mágicas. Sua inteligência pode ser um subproduto de sua natureza mágica.

Um dragão nesta escala pesa de 1,5 a 2,5 toneladas, e tem 9 m de envergadura. Suas garras infligem dano por corte ou por perfuração igual a GdP; sua mordida causa dano por perfuração igual a GdP-1; e seu sopro de fogo causa 4d de dano por queimadura.

Modificadores de Atributos: ST+20 (Tamanho, -40%) [120].

Modificadores de Características Secundárias: MT +4; Vontade+3 [15]; Per+3 [15].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 [15]; Ataque Adicional [25]; Ataque de Queimadura 4d (Cone, 5 metros, +100%; Uso Limitado, 6/dia, -10%; Alcance Reduzido, $\times 1/5$, -20%) [34]; Dentes (Presas) [2]; Deslocamento Ampliado 1 (Ar) [20]; Duro de Matar 5 [10]; Garras (Longas Garras Pontudas) [11]; Golpeador (Cauda; Contusão) [5]; Longevidade [2]; Memória Eidética [5]; Olfato Discriminatório [15]; Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5]; RD 6 (Sem Armadura, -40%) [18]; Visão Noturna 8 [8]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Avareza (12) [-10]; Cobiza (12) [-15]; Gula (12) [-5]; Horizontal [-10]; Mão Fraca 3 [-15].

Elfo

70 pontos

Elfos são a quintessência da raça da fantasia: muito semelhantes aos humanos (e com fertilidade cruzada com eles, em muitos cenários), mas muito belos, eternos e naturalmente mágicos. Algumas relatos os tornam artistas soberbos, enquanto outros dizem que eles até carecem de criatividade; esta versão evita qualquer uma das opções, ao mesmo tempo que os torna sensíveis à beleza natural e dos seres vivos. Elfos normalmente vivem em florestas. Eles usam sua magia para aumentar seu crescimento e fertilidade. Os testes de sobrevivência em uma floresta élfica têm um bônus de +1 ou melhor. Eles acham repugnante limpar a mata, e como os líderes élficos têm séculos de habilidade na guerra, as florestas élficas tendem a permanecer em pé.

Elfos são relativamente esguios, confiando mais na velocidade e agilidade do que na força bruta. Determine sua altura normalmente a partir de seu ST e adicione 5 cm.

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; DX+1 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+1 [5].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Aptidão Mágica 0 [5]; Equilíbrio Perfeito [15]; Idade Imutável [15]; Visão Telescópica 1 [5]; Voz Melodiosa [10].

Perícias Concedidas pela Raça: Connoisseur (Ambientes Naturais) (A) IQ-1 [1]-9.



Ferro Frio

Os relatos sobre fadas costumam dizer que são vulneráveis ao “ferro frio”. O que isso significa é amplamente controverso; algumas fontes recentes sugerem ferro metálico nativo de meteoritos ou ferro trabalhado sem aquecê-lo.

Em obras literárias mais antigas, qualquer ferro pode ser considerado “ferro frio”. A palavra *frio* não define um tipo especial de ferro, mas descreve o ferro em geral, assim como “sangue vermelho” descreve o sangue em geral. O poema “Ferro Frio” de Rudyard Kipling diz que o ferro frio ganhou seus poderes especiais ao ser usado para pregar Cristo na cruz... e as legiões Romanas não estavam usando o ferro meteórico raro para as execuções. O tratamento das fadas neste livro pressupõe que todo o ferro fere as fadas, e define o ferro como Ocasional. Em uma campanha onde apenas alguma forma especial de ferro é eficaz, é Raro.

Fada

140 pontos

As fadas são uma raça naturalmente mágica. Seus corpos são criados magicamente, com pouca substância material (veja *Insubstancialidade*, pág. 130). Isso permite que elas mudem sua aparência e tamanho aparente livremente. Muitas delas são mestres da magia, embora suas mágicas não possam criar ou mudar nada substancial (veja *Magia Não-Humana*, pág. 167). Entre outras coisas, o toque do ferro dissipa a magia das fadas, e as armas feitas de ferro são especialmente mortais para as fadas. As fadas podem usar, controlar ou até mesmo consumir ilusões. Muitas delas são habilitadas em mágicas de ilusão e no uso da perícia Artista (Ilusionismo) para moldar objetos ilusórios.

Modificadores de Atributos: DX+2 [40].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10]; Vontade-2 [-10]; Velocidade Básica +0,5 [10].

Vantagens: Aparência (Muito Elegante/Bonito) [16]; Camaleão 5 [25]; Não Come nem Bebe [10]; Insubstancialidade (Capaz de Carregar Objetos, Nenhuma Carga, +10%; Sempre Ativo, -50%; Forma Ilusória, -15%) [36]; Aptidão Mágica 0 (Inconstante, Dissipável pelo Ferro, -20%) [5]; Morfose (Cosmética, -50%) [50]; Idade Imutável [15].

Desvantagens: Dependência (Mana, Constante) [-25]; Impulsividade (12) [-10]; Vulnerabilidade (Ferro, ×3) [-30].

Peculiaridades: Se irritam quando mortais falam sobre elas; Mantém suas promessas. [-2]

Traços Inerentes: Pode usar objetos ilusórios como se fossem substanciais; Seres materiais as sentem como toques fantasmagóricos; Deve assumir a forma alada para se mover verticalmente.

Variações da Raça: Esta versão das fadas é apenas uma interpretação! Re-tratá-las como criaturas de ilusão explica sua capacidade de mudar de tamanho e forma, sua falta de necessidade de comida e várias outras características. Mas outras versões são certamente possíveis: seres materiais, como elfos, que sempre se encobrem em ilusões mágicas, ou verdadeiros espíritos que só assumem forma visível quando lhes convém.

Gênio

249 pontos

As lendas árabes dizem que Allah fez os homens a partir da terra, mas fez o gênio a partir da chama sem fumaça (veja *Espíritos no Mundo Material*, pág. 30). A forma natural de um gênio é uma nuvem de vapor, que pode ser visível ou invisível. Gênios também podem se materializar na forma de humanos altos e poderosos (determine a altura e o peso de acordo com as regras do Gigantismo, pág. MB19). Quando desmaterializados, eles só podem falar em sopros sussurrantes peculiares.

Gênio como uma raça tem grande poder mágico e frequentemente são feiticeiros poderosos. Este modelo não inclui mágicas, mas quase todos os gênios conhecem mágicas sobre Alimento (pág. 169) e de Ilusão (pág. 170). Eles são orgulhosos por natureza, mas alguns são muçulmanos obedientes.

Modificadores de Atributos: DX+2 [40]; IQ+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; PV+5 (Tamanho, -10%) [9].

Vantagens: Aptidão Mágica 3 [35]; Corpo de Ar [36]; Forma Alternativa (Gênio materializado) [15]; Idade Imutável [15]; Invisibilidade (Capaz de Carregar Objetos, Nenhuma Carga, +10%; Normalmente Ativa, +5%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [50]; Não Come nem Bebe [10].

Desvantagens: Aversão (Selo de Salomão; Ocasional) [-10]; Voz Irritante [-10].

Peculiaridades: Orgulhoso. [-1]

Gênio Materializado

200 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 (Tamanho, -10%) [45]; DX+2 [40]; IQ+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1.

Vantagens: Aparência (Muito Elegante/Bonito) [16]; Aptidão Mágica 3 [35]; Idade Imutável [15].

Desvantagens: Aversão (Selo de Salomão; Ocasional) [-10]; Gigantismo [0].

Peculiaridades: Orgulhoso. [-1]

Imp

125 pontos

Osimps são uma pequena amostra do inferno, habilitados apenas o suficiente para causar travessuras e frustração. Eles tentam suas vítimas mortais com pequenos pecados da raiva. Isso exige uma Disputa Rápida da Vontade do imp contra a HT da vítima. Se o imp vencer, o alvo terá Irritabilidade (12) durante um minuto para cada ponto da margem de sucesso. O teste do imp sofre uma penalidade de -1 a cada metro de distância.

Imps não podem se manifestar fisicamente no plano material e, portanto, suas ações falam mais alto do que sua aparência. Para aqueles que podem ver os espíritos, eles aparecem como humanoides muito pequenos e repulsivos, com cerca de 45 centímetros de altura, como crianças com expressões anormalmente desagradáveis.

Modificadores de Atributos: ST-8 [-80]; IQ-1 [-20].

Modificadores de Características Secundárias: MT -4; Per+2 [10]; Velocidade Básica+1 [20].

Vantagens: Atribuição 1 (Desvantagem: Irritabilidade (12), +10%; Imprecação, +100%) [21]; Espírito Imanifestado [149]; Espírito Mágico [80]; Hierarquia Infernal 0 (pág. 130) [0].

Desvantagens: Aparência (Feio) [-8]; Aversão (Objetos Sagrados) [-10]; Dever (Tentar ou importunar mortais; Inofensivo; 12 ou menos) [-5]; Egoísmo (6) [-10]; Hábito Detestável (qualquer) [-5]; Inimigo (Hierarquia celestial; 6 ou menos; Rivals) [-10]; Inimigo (Superior Infernal imediato, 6 ou menos; Observador) [-2]; Insensível [-5].

Varição da Raça: Irritabilidade é o único efeito comum do ataque de um imp. Outros tipos deimps podem infligir outras desvantagens, geralmente mentais, como Briguento (12) ou Inveja, e ainda há alguns que preferem Azar. Algunsimps tem apenas a metacaracterística Fala Difícil; eles podem falar, geralmente sussurrando para uma única vítima, com o custo de 1 PF para cada breve declaração.

Lobisomem

29 pontos

Este é mais ou menos um lobisomem clássico dos filmes de horror: feroz, quase indestrutível, mas vulnerável a armas de prata, levado a mudar sob a lua cheia e voltando à forma humana com apenas memórias vagas e problemáticas — a vítima pode confundir isso com pesadelos. A mordida em uma vítima transmite essa forma de licanthropia, por isso é tratada como um modelo racial.

Na forma de lobo, um lobisomem inflige dano por corte igual a GdP-1 ao morder.

Vantagens: Forma Alternativa (Lobo; Efeito Incômodo: Amnésia Parcial, -10%; Gatilho: Lua Cheia, -40%) [48].

Desvantagens: Compulsão (6) (Licanthropia; Gatilho: Lua Cheia, -40%) [-18].

Peculiaridades: Feições Estranhas (Qualquer marca clássica de licanthropia). [-1]

Forma de Lobo

25 pontos

Modificadores de Atributos: DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; IQ-4 [-80]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Vontade+6 [30]; Per+8 [40]; Deslocamento Básico+3 [15].

Vantagens: Dentes (Dentes Afiaados) [1]; Impossível de Matar 1 [50]; Olfato Discriminatório [15]; Regeneração (Regular) [25]; RD 1 [5]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 2 [2].

Qualidades: Pelagem [1]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Ataque Infeccioso [-5]; Fúria (12) [-10]; Irritabilidade (12) [-10]; Quadrúpede [-35]; Solitário (12) [-5]; Vulnerabilidade (Prata, x3) [-30].

Mirmidão

Na antiga mitologia Grega, os mirmidões eram guerreiros magicamente criados a partir de formigas. Quando os humanos encontraram uma raça de insetos sapientes, os estudiosos deram a ela o mesmo nome. Mirmidões parecem formigas, mas ficam eretos sobre um único par de pernas, usando os outros dois pares para manipulação. Como formigas ou cupins, sua sociedade está dividida em castas de operárias, de guerreiros e reprodutores ou

“rainhas”, além de uma casta adicional de “sacerdotes” que são responsáveis por preservar a memória de um ninho. É provável que os aventureiros encontrem apenas as duas primeiras castas; as outras permanecem escondidas dentro do ninho comunitário.

Um mirmidão tem o mesmo peso que um humano de ST igual. A altura de um mirmidão operário também é a mesma; um mirmidão guerreiro é 25% mais alto. Os mirmidões guerreiros têm bicos afiados e intimidantes que causam dano muito perfurante igual a GdP-1. Tanto os operários quanto os guerreiros podem usar armas, mas os operários são combatentes ineficientes.

Operário

0 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; IQ-1 [-20]; HT+1 [10].

Vantagens: Braços Adicionais 2 [20]; Camaleão Social [5]; Carga Útil 6 (Apenas Líquidos, -40%) [4]; Hipotalgia [10]; Obstinado [5]; Paladar Discriminatório [10]; RD 2 [10]; Visão Periférica (Fácil de Atingir, -20%) [12].

Desvantagens: Altruísmo (6) [-10]; Mudez [-25]; Paralisia Frente ao Combate [-15]; Sem Imaginação [-5]; Surdez [-20].

Peculiaridades: Assexuado. [-1]

Guerreiro

100 pontos

Modificadores de Atributos: ST+2 (Tamanho, -10%) [18]; DX+1 [20]; IQ-1 [-20]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; Per+2 [10].

Vantagens: Ataque Adicional 1 [25]; Braços Adicionais 2 [20]; Camaleão Social [5]; Carga Útil 2 (Apenas Líquidos, -40%) [1]; Dentes (Bico Afiado) [1]; Destemor 2 [4]; Hipotalgia [10]; Obstinado [5]; Reflexos em Combate [15]; RD 3 [15]; Visão Periférica (Fácil de Atingir, -20%) [12].

Desvantagens: Altruísmo (6) [-10]; Mudez [-25]; Sanguinolência (12) [-10]; Sem Imaginação [-5]; Surdez [-20].

Peculiaridades: Assexuado. [-1]

Orc

-9 pontos

Os orcs são para os humanos o que os humanos são para os elfos: vida curta, visão curta, agressividade e antipatia. Tudo isso os torna a raça guerreira natural de muitos mundos de fantasia. Com gerações encurtadas e territorialidade intensa, os orcs se dividiram em muitas subespécies. Essas estatísticas são para um orc com o mesmo peso que um humano, mas cerca de 5 cm mais curto por causa de pernas arqueadas e uma constituição geral atarracada. Outras raças podem ser maiores ou menores.

Modificadores de Atributos: IQ-1 [-20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica +0,75 [15].

Vantagens: Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; Reflexos em Combate [15]; Destemor 2 [4]; Boa Forma (Apenas à Noite, -20%) [4]; Infravisão [10]; Recuperação Acelerada [5]; Resistente a Doenças (+3) [3].

Desvantagens: Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Irritabilidade (12) [-10]; Insensível [-5]; Voz Irritante [-10]; Impulsividade (12) [-10]; Sadismo (12) [-15]; Fora de Forma (Apenas de Dia, -20%) [-4].

Peculiaridades: Pernas Tortas. [-1]

Peixe-diabo

70 pontos

Peixes-diabo são criaturas dos oceanos, que favorecem ambientes de recifes, embora possam deixar a água por um curto período de tempo quando necessário. Apesar do nome, eles não são demônios nem peixes, mas cefalópodes inteligentes que lembram grandes polvos. Eles se comunicam por mudanças no padrão de pele e usam essas mesmas mudanças para operar mágicas (veja *Magia Não-Humana*, pág. 167). A tecnologia Peixe-diabo foi gerada a partir da magia; seu habitat subaquático os impede de usar o fogo, que eles consideram uma força misteriosa e mortal. Eles competem constantemente por status, muitas vezes com base na habilidade em magia e hierarquia em sociedades mágicas (veja *Hierarquia*, pág. 130). Ao contrário de outros cefalópodes, eles cuidam de seus descendentes e passam conhecimento e riqueza para eles.

Peixes-diabo são mais ou menos globulares, com média de 1,20 m de diâmetro e pesam cerca de 100 kg. O primeiro movimento normal de um peixe-diabo em combate é agarrar (com um bônus de até +12 se estiver usando todos os braços); seu tamanho lhe dá um alcance de 1 metro. Depois de imobilizar o inimigo, ele tentará mordê-lo, causando dano muito perfurante igual a GdP-1.

Alguns peixes-diabo juntam-se aos Abissais, um culto secreto das profundezas dos oceanos, atraído pela promessa de um poder mágico secreto. Os abissais têm pavor da luz do sol e não podem chegar a menos de três metros da superfície do oceano durante o dia.

Modificadores de Atributos: ST+1 (Tamanho, -10%) [9]; DX-1 [-20]; IQ+1 [20]; HT+1 [10].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Ataque Constritivo [15]; Braços Adicionais 6 (Extraflexível, +50%; Sem Ferimento, -50%; Modificadores se aplicam aos braços normais) [60]; Camaleão 2 [10]; Dentes (Bico Afiado) [1]; Deslocamento Ampliado (Água; x2; Custo Fadiga, 1 PF/minuto, -5%) [19]; Flexibilidade [15]; Não Respira (Reserva de Oxigênio Quan-

do Fora d'Água, 25x, -50%) [10]; Senso de Direção (Apenas de Dia, -20%) [4]; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço) [5]; Toque Sensível [10]; Visão Noturna 3 [3].

Desvantagens: Daltonismo [-10]; Dificuldade com Números [-5]; Egoísmo (6) [-10]; Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10]; Incapaz de Falar (Mudez) [-25]; Invertebrado [-20]; Sangue Frio (Abaixo de 10 °C) [-5]; Semiaquático [0]; Surdez [-20].

Peculiaridades: Aversão ao fogo. [-1]

Traços Inerentes: Não distingue a forma dos objetos pelo toque; Não Respira (Guelras; Respira Apenas Água).

Abissal

0 pontos

Modificadores de Características Secundárias: Vontade +1 [5].

Vantagens: Investidura de Poder 1 [10]; Resistência à Pressão 2 [10]; Visão no Escuro [25] substitui Visão Noturna.

Desvantagens: Aversão (Luz Solar, 3 metros) [-12]; Curiosidade (12) [-5]; Doutrinas Religiosas (Asceticismo) [-15]; Fanatismo [-15].

Pequenino

20 pontos

Baixinhos e amantes de conforto, os pequeninos raramente deixam suas fazendas, mas aqueles que o fazem às vezes são surpreendentemente bons aventureiros, graças à furtividade natural, excelente pontaria e saúde resiliente. Luta em pé não é o seu forte, mas dão bons atiradores, com pedras arremessadas, fundas, arcos, bestas ou até mosquetes. A capacidade de se mover silenciosamente pela grama ou vegetação rasteira também ajuda. Pequeninos raramente procuram uma luta. Eles são bastante igualitários, com chefes, mas sem reis. Muitas culturas esperam que os chefes deem festas e distribuam presentes aos convidados.

Por opção, os pequeninos vivem no subsolo, em tocas velhas ou complexos elaborados de túneis. Quem constrói na superfície são os pobres.

Um pequenino médio (ST 5) tem cerca de 80 a 90 cm de altura e pesa de 9 a 15 kg. (Isso leva em consideração os que estão Acima do Peso.) Ajuste a altura de 2,5 a 5 cm, e o peso de 1 a 2 kg por ponto de ST acima ou abaixo de 5.

Modificadores de Atributos: ST-5 [-50]; DX+1 [20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT -2; Vontade+2 [10].

Vantagens: Dedos Verdes 1 [5]; Duro de Matar 4 [8]; Silêncio 4 [20].

Desvantagens: Acima do Peso [-1]; Antecedentes Mundanos [-10].

Peculiaridades: Apreciador de comes e bebes; Prefere viver no subsolo. [-2]

Selkie

90 pontos

Uma selkie é uma foca com a habilidade peculiar de remover sua pele e se transformar em um humano. Se a pele de uma selkie for perdida, roubada ou destruída, ela estará presa em sua forma mortal. Selkies são uma das raças das fadas e compartilham a fraqueza comum pelo ferro. No entanto, seus corpos são totalmente substanciais em ambas as formas (em contraste com o modelo Fada, pág.108). Na forma humana, eles são excepcionalmente elegantes, com movimentos graciosos.

Uma selkie em forma de foca pode causar dano de corte igual a GdP-1 com seus dentes.

Modificadores de Atributos: DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10].

Vantagens: Dentes (Dentes Afiados) [1]; Deslocamento Ampliado 2 (Água; Bônus de Manuseio +5, +25%) [50]; Equilíbrio Perfeito [15]; Forma Alternativa (Forma Humana; Colapso, RD 1, Recuperada por Testes de Cura, MT -4, Pode Ser Roubado com Furtividade ou Trapaça, Não funciona para o ladrão, Único, -35%) [15]; Idade Imutável [15]; Membrana Nictitante 1 [1]; Não Respira (Reserva de Oxigênio x25, -50%) [10]; Resistência à Pressão 1 [5]; RD 1 [5]; Tolerância à Temperatura 1 (Frio) [1].

Qualidades: Pelagem [1]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Amigável [-5]; Daltonismo [-10]; Horizontal [-10]; Impulsividade (12) [-10]; Manuseadores Precários [-30]; Semiaquático [0]; Vulnerabilidade (Ferro; x2 Dano) [-20].

Peculiaridades: Distraído; Sexualmente atraído por mortais. [-2]

Perícias: Sobrevivência (Oceano) (M) Per+1 [4]-13.

Selkie em Forma Humana

80 pontos

Modificadores de Atributos: DX+2 [40]; HT+2 [20].

Vantagens: Aparência (Elegante/Bonito) [12]; Carisma 1 [5]; Equilíbrio Perfeito [15]; Idade Imutável [15].

Por Detrás das Cortinas: Design Selkie

Para ilustrar a mecânica da Forma Alternativa, aqui estão os cálculos para o custo em pontos do modelo Selkie. O custo do modelo da forma básica é de 89 pontos; subtraindo o custo em pontos da Forma Alternativa, 13 pontos, sobram 76 pontos. O custo em pontos da forma humana é de 80 pontos, um excedente de 4 pontos. O custo básico da Forma Alternativa é de 15 pontos mais 90% de 4 pontos, totalizando 19 pontos. Uma limitação de -35% reduz para 12,35 pontos, arredondando para 13.

Desvantagens: Impulsividade (12) [-10]; Vulnerabilidade (Ferro; x2 Dano) [-20].

Peculiaridades: Se anima com coisas relacionadas ao mar. [-1].

Perícias: Acrobacia (M) DX [2]-12*; Sex Appeal (M) HT+4 [2]-16†.

* +1 pelo Equilíbrio Perfeito.

† +4 pela Aparência.

Troll

Esta versão do troll é baseada no folclore; para uma versão alternativa, consulte **GURPS Bestiário**. Trolls machos e fêmeas têm modelos diferentes. Trolls fêmeas quase sempre estudaram magia e frequentemente são encantadoras habilidosas; os trolls do sexo masculino dependem da força. Ambos os sexos são maiores do que a maioria das outras raças humanoides, embora não tão grandes quanto os gigantes. Sua maior fraqueza é transformar-se em pedra à luz do sol. Os trolls são incapazes de aprender a ler, mas possuem memórias retentivas e uma grande tradição oral.

Os trolls machos pesam em média entre 450 e 700 kg; trolls fêmeas pesam em média entre 200 e 300 kg. Aumente ou diminua o peso em 50 kg por ponto de diferença da ST média racial. Ambos os sexos têm uma altura média entre 2,4 e 2,7 m; a diferença está no volume, não na altura. Ajuste a altura em 7,5 cm por ponto de diferença da ST média racial.

Troll Macho

68 pontos

Modificadores de Atributos: ST+10 (Tamanho, -10%) [90]; IQ-2 [-40]; HT+4 [40].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; Per+2 [10].

Vantagens: Anfíbio [10]; Audição Aguçada 2 [4]; Destemor 4 [8]; Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; Memória Fotográfica (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [5]; Olfato Discriminatório [15]; Prender a Respiração 2 [4]; Reflexos em Combate [15]; RD 4 [20].

Desvantagens: Aparência (Feio) [-8]; Dislexia [-10]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Gula (12) [-5]; Hábito Detestável Racial (Come seres sapientes) [-15]; Irritabilidade (12) [-10]; Noturno (Paralisia Permanente: Se Transforma em Pedra, +100%) [-40]; Voz Irritante [-10].

Peculiaridades: Antipático; Código de Honra (Cumpra acordos apalavrados). [-2]

Traços Inerentes: Visão Noturna 8 (Deficiente visual de dia).

Troll Fêmea

63 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 (Tamanho, -10%) [45]; IQ-2 [-40]; HT+4 [40].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; Per+2 [10].

Vantagens: Anfíbio [10]; Aptidão Mágica 4 [45]; Audição Aguçada 2 [4]; RD 2 [10]; Destemor 4 [8]; Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; Memória Fotográfica (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [5]; Obstinado [5]; Olfato Discriminatório [15]; Prender a Respiração 2 [4].

Desvantagens: Aparência (Feio) [-8]; Dislexia [-10]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Hábito Detestável Racial (Como seres sapientes) [-15]; Noturno (Paralisia Permanente: Se Transforma em Pedra, +100%) [-40]; Voz Irritante [-10].

Peculiaridades: Antipático; Orgulhoso. [-2]

Traços Inerentes: Visão Noturna 8 (Deficiente visual de dia).

Vampiro

80 pontos

Este vampiro, das lendas do Leste Europeu, difere daquele da pág. MB262. Ele não ganha controle daqueles que infecta com o vampirismo. Seu medo é limitado a objetos realmente imbuídos de poder divino, como uma hóstia consagrada, embora um símbolo do poder divino nas mãos

de qualquer pessoa com Fé Verdadeira possa intimidá-lo. Não sofre de Drenagem, já que os vampiros da fantasia costumam ficar muito mais do que um dia sem se alimentar. Ele também obtém algumas vantagens adicionais da metacaracterística Morto-vivo Intacto. Esta versão pode se recuperar de ferimentos por imersão em sangue (a critério do MJ, o contato com sangue pode restaurar 1 PV) ou através de Mordida de Vampiro, que concede a habilidade de infligir dano por corte igual a GdP-1.

O vampiro básico é principalmente um monstro de combate; para os poderes mais místicos dos vampiros, veja o *Vampiro Mago*, a seguir.

Modificadores de Atributos: ST+9 [90].

Modificadores de Características Secundárias: PV+6 [12]; Per+2 [10].

Vantagens: Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Vulnerabilidade: Madeira, -50%) [50]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Mordida de Vampiro [30]; Não Respira [20]; Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Apetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15]; Ataque Infeccioso [-5]; Aversão (Água Corrente) [-20]; Aversão (Alho) [-10]; Aversão (Objetos Sagrados; 5 metros) [-14]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal*, Sem Reflexo, Palidez*) [-16]; Dependência (Caixão preenchido com terra da cidade natal; Diária) [-60]; Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60]; Maldição Divina (Não pode entrar em uma casa pela primeira vez antes de ser convidado) [-10]; Sem Recuperação (Parcial) [-20].

Peculiaridades: Envelhece temporariamente quando em jejum. [-1]

Traços Inerentes: Pode ser afugentado por aqueles com Fé Verdadeira; Estéril.

* A não ser depois de se alimentar.

Vampiro Mago

135 pontos

Alguns vampiros podem aprender uma disciplina mágica especial (veja *Magia do Sangue*, pág. 167) que se baseia em sua natureza peculiar ao trabalhar com magia. O acesso a mágicas por meio dessa disciplina é a fonte de muitos dos mais impressionantes poderes lendários dos vampiros. Os vampiros comuns não têm esses poderes, sendo principalmente combatentes muito perigosos em uma luta



física. Um mago vampiro treinado tem a perícia Magia Ritualística (Magia Vampírica do Sangue) e mágicas baseadas nela.

Modificadores de Atributos: IQ+2 [40].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Falar com Animais (Apenas Lobos e Morcegos, -60%) [10]; Vampiro [80].

Traços Inerentes: A magia é energizada pela piscina de sangue em vez de PF (veja *Magia do Sangue*, pág. 167).

LENTE DE MORTOS-VIVOS

Em um cenário de fantasia, os espíritos dos mortos podem continuar a observar e influenciar o mundo dos vivos. Dada a motivação ou compulsão forte o suficiente, eles podem até voltar a entrar como aparições ou cadáveres ambulantes. Os mortos-vivos não são certamente uma raça; racialmente

falando, um homem morto ainda é um homem e um dragão morto ainda é um dragão. Mas vários tipos de seres mortos-vivos têm conjuntos distintos de características. Elas são apresentadas aqui como lentes que podem ser adicionadas a um modelo racial adequado para representar um membro morto-vivo daquela raça.

Espírito Ancestral

125 pontos

Na adoração aos ancestrais, os vivos honram e fazem oferendas a seus parentes falecidos, e os mortos podem ter algum poder para influenciar o destino dos vivos. Na maior parte, eles retêm as características pessoais e raciais que tiveram na vida, raramente aprendendo algo novo. As lentes a seguir definem sua mudança de condição:

Vantagens: Espírito Imanifestado [149].

Qualidades: Rosto Sincero [1].

Desvantagens: Hábito Detestável (Mandão) [-5]; Manutenção (Duas pessoas; Semanalmente) [-10]; Sem Imaginação [-5]; Senso do Dever (Família) [-5].

Traço Inerente: Capaz de amaldiçoar descendentes desrespeitosos ou abençoar os devotos.

Observações: Se você não receber manutenção semanal, uma falha no teste de HT torna sua invisibilidade (parte de sua característica Espírito Manifestado) não confiável; você poderá ser visto, principalmente por seus descendentes e principalmente em momentos de crise. Se isso não adiantar nada, você pode amaldiçoá-los com várias atribuições: Pesadelos e Azar são comuns. Você também pode conceder bênçãos aos descendentes que lhe agradam. Essa habilidade não tem custo de pontos para você. No entanto, qualquer descendente que tome você como um Aliado o faz com a ampliação “Habilidades Especiais” (+50%). Se você conceder a ele benefícios como Fadiga aumentada ou vantagens, estes terão a limitação “Concedido pelo Espírito Ancestral” (-40%). Da mesma forma, se você infligir mal a um descendente, ele compra você como Inimigo com a mesma ampliação, e compra qualquer mal que você faça a ele como uma desvantagem com a mesma limitação.

Fantasma

175 pontos

Um fantasma é o espírito de uma pessoa morta, que voltou para assombrar os vivos. Fantasmas normalmente são invisíveis, mas podem se tornar visíveis quando isso serve a seus propósitos. Fantasmas típicos não podem causar danos físicos ou mágicos, mas causam terror irracional nas testemunhas. Fantasmas estão preocupados com as circunstâncias de suas mortes ou com outros assuntos pendentes de suas vidas e têm pouco interesse em qualquer outra coisa.

Modificadores de Características Secundárias: MT 0; Vontade +2 [10].

Vantagens: Aparição [2]; Espírito Manifestado [149]; Fala Difícil [21]; Terror [30].

Desvantagens: Flashbacks (Grave) [-10]; Indiferente [-5]; Obsessão (9) [-15]; Sem Imaginação [-5].

Peculiaridades: Carrega sinais de sua obsessão ou da circunstância de sua morte; Assombra um local específico. [-2]

Traços Inerentes: Pode ser afugentado pela Fé Verdadeira; Pode ser exorcizado.

Lich

105 pontos

Um lich é um mago ou feiticeiro poderoso que usou mágicas poderosas para se transformar em um ser morto-vivo. O mago pode ter procurado deliberadamente a morte, considerando a forma morta-viva como mais poderosa e menos vulnerável, ou simplesmente manteve as mágicas necessárias em espera até que estivesse morrendo por outras causas. Se sua morte foi pelas mãos de inimigos mortais, ele pode estar ansioso por vingança contra eles.

Este modelo não inclui Aptidão Mágica, mágicas ou outras áreas de conhecimento. O mago precisa ter isso antes de se tornar um lich! Por outro lado, ser morto-vivo garante percepções únicas sobre a natureza da morte; daí o modificador de perícia racial.

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+3 [6]; PF+3 [9].

Vantagens: Fleuma [15]; Morto-vivo Esquelético [68]; Não Dorme [20].

Desvantagens: Dependência (Mana; Comum; Constante) [-50]; Fragilidade (Não-Natural, Mitigador: Poção, Mensal, -70%) [-15].

Traços Inerentes: Pode ser afugentado pela Fé Verdadeira.

Modificadores de Perícias: +1 para Tanatologia [2].

Wight

80 pontos

Muitas culturas enterram seus mortos com pertences pessoais, variando de uma pequena amostra de sua riqueza a um vasto tesouro. Aqueles especialmente apegados a seus bens podem retornar dos mortos para protegê-los ou vingar seu roubo. Muitos guardiões de tumbas eram originalmente humanos, mas essa lente poderia se aplicar a outras raças; um dragão, por exemplo, pode não querer entregar seu tesouro mesmo após a morte.

Wights esqueléticos são apenas uma opção; alguns wights são mumificados em vez disso. Esse segundo modelo custa 67 pontos. O outro clássico “guardião da tumba” morto-vivo, a múmia, é bem semelhante.

Modificadores de Atributos: ST+4 [40]; DX+2 [40]; HT+5 [50].

Vantagens: Abascanto 4 [8]; Ataque de Fadiga 1d (Perigo: Congelamento, +20%; Ataque Corpo a Corpo, Alance C, Não pode aparar, -35%) [9]; Indomável [15]; Morto-vivo Esquelético [68]; Obstinado [5]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Assustar Animais [-10]; Dependência (Pertences pessoais; Diária) [-60]; Fraqueza (Luz Solar, 1d/5 minutos) [-60]; Indiferente [-5]; Sem Imaginação [-5]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Voz Irritante [-10].

Traço Inerente: Pode ser afugentado pela Fé Verdadeira.

Raças Projetadas pelo Jogador

Em um cenário com várias raças, alguns jogadores vão querer inventar novas raças para seus personagens. Os MJs devem abordar essa ideia com cautela. O design racial permite mais liberdade do que o design de personagens. Não limita as desvantagens e permite a seleção de vantagens e desvantagens exóticas ou sobrenaturais. Este design dá ao MJ liberdade para descrever uma raça com precisão. Mas essa mesma liberdade pode permitir que os jogadores criem personagens superpoderosos.

A maneira mais simples de lidar com isso é limitar a criação das raças ao MJ. Em um mundo com apenas algumas raças inteligentes, isso é facilmente justificado. No entanto, um MJ pode querer criar um mundo onde novas raças surjam regularmente. Uma abordagem diferente pode ser útil em tal cenário: permitir que os jogadores escolham livremente nas listas de super vantagens e desvantagens super e raciais, mas limitar quaisquer desvantagens à metade do total dos pontos iniciais — em outras palavras, tratá-las como desvantagens de personagem.

MODELOS OCUPACIONAIS

Modelos ocupacionais são modelos padrões para aventureiros de vários tipos. Cada um especifica atributos apropriados, características secundárias, vantagens, desvantagens e perícias. As perícias são divididas em perícias primárias, que são absolutamente necessárias; perícias secundárias, que são úteis, mas não necessariamente dominadas; e perícias de antecedentes, que um personagem pode adquirir incidentalmente em uma determinada ocupação ou posição. Por fim, as observações de personalização sugerem maneiras de adaptar um modelo a uma versão diferente do conceito subjacente.

A maioria desses modelos define as ocupações reais e tem descrições de cargos anexadas. Para descrições de empregos menos aventureiros, veja *Empregos*, pág. 138.

A maioria desses modelos é construída com 75 pontos; eles podem ser usados em uma campanha de 100 pontos com pontos sobrando para individualizar cada personagem construído no mesmo modelo. As melhorias em alguns modelos apresentam versões de 125 pontos para caber em uma campanha de 150 pontos. Alguns modelos poderosos têm apenas versões de 125 pontos.

O sistema de modelos é uma conveniência, não um requisito. Os MJs podem escolher não usar modelos em suas campanhas; se eles usarem modelos, eles podem permitir que personagens criados com e sem modelos joguem lado a lado. Os modelos não dão desconto no custo de pontos e não têm efeito no jogo que possa desequilibrar os personagens. Um modelo é simplesmente uma lista de opções que funcionam bem juntas na criação de personagens, projetada para diminuir o trabalho na criação de personagens bem equilibrados.

Como os modelos ocupacionais oferecem opções no design do personagem, listar o modelo na ficha de personagem é inútil. Em vez disso, use-o apenas como um guia para criar o personagem e registre todas as escolhas específicas de atributos, vantagens, desvantagens, habilidades e outras características.

Arqueiro

75 pontos

Este modelo funciona para qualquer combatente de projéteis leves que forneça suporte para cavalaria ou infantaria pesada. O arco longo é a arma clássica, mas outras opções estão disponíveis.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 10 kg.; PV 10 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 6 [10]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; ST de Golpe 2 [10]; Visão Aguçada 2 [4].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Amigável [-5/-10], Código de Honra (Soldado) [-10], Dever [-2 a -15], Excesso de Confiança [-5*], Riqueza (Batalhador) [-10], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Companheiros) [-5], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Um combinado de 12 pontos escolhidos dentre os seguintes: Arco (M) DX+2 [8]-14 e Sacar Rápido (Flecha) (F) DX+2 [4]-14; Arma de Arremesso (Lança) (F) DX+4 [12]-16; Armas de Fogo (Mosquete) (F) DX+2 [4]-14 e Sacar Rápido (Munição) (F) DX+3 [8]-15; Besta (F) DX+2 [4]-14 e Sacar Rápido (Flecha) (F) DX+3 [8]-15; ou Funda (D) DX+2 [12]-14.

Perícias Secundárias: Caminhada (M) HT+1 [4]-11; Soldado (M) IQ [2]-10. *Uma* entre: Camuflagem (F) IQ+1 [2]-11 ou Furtividade (M) DX [2]-12. *Uma* entre: Espadas Curtas (M) DX [2]-12; Faca (F) DX+1 [2]-13; Terçado (M) DX [2]-12; ou Escudo (F) DX [1]-12 e Espadas Curtas (M) DX-1 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: Sobrevivência (qualquer) (M) Per [2]-10 e *uma* entre: Briga (F) DX+1 [2]-13; Primeiros Socorros ou Trato Social (Exército), ambas (F) IQ+1 [2]-11; Armeiro (Armas de Projétil ou Armas Pequenas) ou Liderança (M) IQ [2]-10; ou Observação ou Rastreamento, ambas (M) Per+2 [2]-12†.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui o bônus de +2 de Visão Aguçada 2.

Descrição do Emprego

Arqueiros servem no exército como infantaria leve.

Pré-requisitos: Perícia com arma 12+; HT 10+.

Teste de Desempenho: Perícia da arma. No caso de falha crítica, em tempos de paz, perde o emprego; em tempos de guerra, sofre 3d de dano.

Salário Mensal: \$340.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status 1.

Artífice

75 pontos

Os artífices são os especialistas em tecnologia de mundos de fantasia. Eles não podem usar mágicas ou outras formas de magia, mas podem fazer dispositivos que parecem igualmente maravilhosos e misteriosos para os destreinados, como pássaros cantadores feitos de ouro, portas de templos que se abrem sozinhas ou fogo Grego.

Atributos: ST 11 [10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg.; PV 11 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre: Artífice [10/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Flexibilidade [5 ou 15], Hierarquia Militar [5/nível], Mestre Construtor (pág. 132) [5/nível], Riqueza (Confortável) [10], ou Versátil [5].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Deficiência Física (Perna Incapacitada) [-10], Duro de Ouvido [-10], Irritabilidade [-10*], Paralisia Frente ao Combate [-15], Sem um Dedo [-2/-5], Solitário [-5*], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Escolha um entre os seguintes combinados:

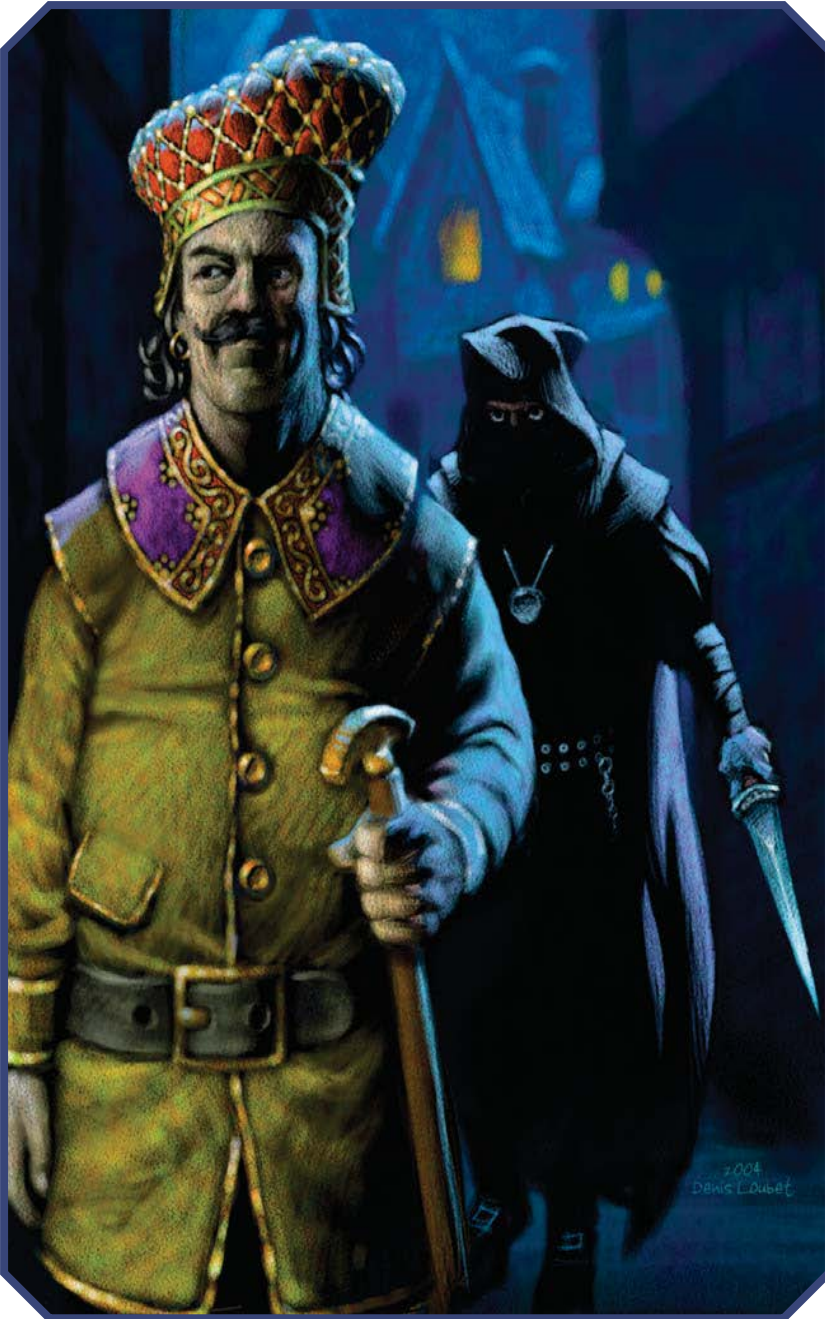
Artilharia: Armeiro (Armas Pesadas) (M) IQ-1 [1]-12; Artilharia (Catapulta) (M) IQ-1 [1]-12; Canhoneiro (Catapulta) (F) DX+1 [2]-11; Engenharia (Artilharia) IQ+1 [8]-14.

Material Pesado: Carpintaria (F) IQ+1 [2]-14; Engenharia (Civil) (D) IQ+1 [8]-14; Mecânica (Motores Potentes) (M) IQ [2]-13.

Mecanismos: Engenharia (Mecanismos) (D) IQ+1 [8]-14; Mecânica (Mecanismos) (M) IQ-1 [2]-12; e *uma* entre: Armadilhas ou Arrombamento, ambas (M) IQ-1 [2]-12.

Química: Explosivos (Fogos de Artifício) (M) IQ-1 [1]-12; Perícia Profissional: Soprador de Vidro (M) IQ-1 [1]-12; Química (D) IQ+1 [8]-14; Venefício (D) IQ-1 [2]-12.

Perícias Secundárias: Artista (Desenho ou Escultura) (D) IQ-1 [2]-12; Assuntos Atuais (Ciência & Tecnologia) (F) IQ [1]-13. E, ou Administração ou Liderança (M) IQ-1 [1]-12.



Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Astronomia (Observacional) (M) IQ [2]-13, Matemática (D) IQ-1 [2]-12, ou Perícia Abrangente (Filosofia Natural) (D) IQ-1 [2]-12. *Duas* entre: Boemia (F) HT [1]-10; Briga ou Habilidade com Nós, ambas (F) DX [1]-10; Captação (F) Per [1]-13; Controle de Carregamento (M) IQ-1 [1]-12; ou Mímica/Pantomima (F) IQ [1]-13.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Melhoria: Em uma campanha cinematográfica, um artífice pode ser um Desenvolvedor [25 ou 50] ou ter Apetrechos [5/apetrecho]. Um químico

com um nível de habilidade considerável em Alquimia poderia produzir poções ou outras maravilhas.

Descrição do Emprego

Patronos ricos costumam apoiar artífices com salários mensais.

Pré-requisitos: Química, Engenharia, ou Mecânica 14+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, ganhe Reputação -1 pela baixa qualidade do trabalho.

Salário Mensal: \$3.500.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 2.

Assassino

125 pontos

Assassinos profissionais matam pessoas por motivos impessoais, a serviço de uma causa ou porque alguém os pagou. A literatura de fantasia frequentemente descreve guildas de assassinos vendendo seus serviços pelo lance mais alto, sem fazer perguntas. Este modelo é para um assassino profissional, seja um membro leal da guilda ou um freelancer.

Atributos: ST 10 [0]; DX 14 [80]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg.; PV 10 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Obstinado [5]; Riqueza (Confortável) [10]; e 15 pontos escolhidos dentre: Noção Tridimensional do Espaço [10] ou Senso de Direção [5], Reivindicar Hospitalidade (Guilda de Assassinos) [5], Contato ou Grupo de Contato (Intermediário) [Varia], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Agente Cativante 1 [15], Rosto Sincero [1], ST de Golpe [5/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: *Uma* entre: Código de Honra (Profissionais) [-5] ou Insensível [-5], Segredo (Perigo de Morte) [-30], e -10 pontos escolhidos dentre: Excesso de Confiança [-5*], Marca Registrada [-5 ou -10], ou Solitário [-5*].

Perícias Primárias: Ocultamento (M) IQ+2 [8]-13. E, ou Furtividade (M) DX+2 [8]-16 ou Perseguição (M) IQ+2 [8]-13. *Uma* entre: Arma de Arremesso (Faca ou Shuriken), Besta, Faca, ou Garrote, todas (F) DX+2 [4]-16; Rapieira ou Terçado (M) DX+1 [4]-15; ou Prestidigitação ou Zarabatana, ambas (D) DX [4]-14.

Perícias Secundárias: Dissimulação (M) IQ+1 [4]-12. *Uma* entre: Manha (M) IQ+1 [4]-12 ou Trato Social (Alta Sociedade ou Servo) (F) IQ+2 [4]-13. *Uma* entre: Armadilhas ou Armeiro, ambas (M) IQ+2 [8]-13, ou Venefício (D) IQ+1 [8]-12. *Uma* entre: Armas de Fogo (Pistola) (F) DX+1 [2]-15 ou Adaga de Esgrima ou Capa, ambas (M) DX [2]-14.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Captação (F) Per+1 [2]-12; Escalada (M) DX [2]-14; Arquitetura ou Disfarce, ambas (M) IQ [2]-11; Observação (M) Per [2]-11; ou Análise de Informação, Conhecimento Oculto (Conspirações), Criptografia, ou Falsificação, todas (D) IQ-1 [2]-10.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Personalização: Em uma campanha usando técnicas, os assassinos geralmente conhecem uma ou mais técnicas de combate. As escolhas plausíveis incluem Mata-Leão, Ataque com Duas Armas, Fintar, Torção de Pescoço e Treino em Armas na Mão Inábil. Em um cenário com habilidades esotéricas, os assassinos podem ter sido Treinado por um Mestre [30], dando-lhes acesso a habilidades como Arte da Invisibilidade, Passos Leves, e Pontos Secretos. Alguns cenários podem ter assassinos treinados magicamente. Uma boa recomendação é a Aptidão Mágica de Uma Só Escola, especializada em Controle do Corpo, Ilusão, Luz e Trevas ou Deslocamento.

Descrição do Emprego

Na lenda e na fantasia, os assassinos são especialistas que fazem um trabalho altamente qualificado e são pagos por isso — o suficiente para deixá-los recusar trabalhos que não são adequados para eles. No entanto, eles não podem gastar sua riqueza abertamente sem chamarem atenção. Não importa quanto ganhem, seu status nunca passa de 1.

Pré-requisitos: Ocultamento 14+; Qualquer perícia de ataque (incluindo Prestidigitação) 14+.

Teste de Desempenho: A perícia pré-requisito de NH mais baixo. Em caso de falha crítica, procurado pelas autoridades legais; deve fugir ou ser preso e interrogado.

Salário Mensal: \$2.500. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 1.

Bandido

75 pontos

De todos os fora-da-lei, bandidos e salteadores de estrada atraem a vocação ao heroísmo. Em qualquer lugar onde as pessoas comuns se ressentem dos governantes, um bandido pode ser visto como um defensor dos pobres, como Robin Hood. Em uma província conquistada, os velhos aristocratas podem realmente se tornar bandidos; em qualquer sociedade, as armas do bandido — e muitas vezes os cavalos — o fazem parecer um aristocrata. Heróis cinematográficos como Zorro podem deliberadamente assumir o papel de bandidos por motivos nobres. Os verdadeiros bandidos geralmente são menos nobres, mesmo que aproveitem a imagem heroica. Este modelo define um fora-da-lei que realmente é honrado, contando com discrição e dissimulação ao invés de força esmagadora em sua luta contra a classe dominante.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg.; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 11 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos entre: Aliados [Varia], Ambidestria [5], Carisma [5/nível], Contatos ou Grupo de Contato (Receptadores) [Varia], Destemor [2/nível], Reconhecimento Social (Temido) [5/nível], Reflexos em Combate [15], ou Venturoso [15].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Salteador ou Piratas) [-5] ou (Cavaleiros) [-10], Compulsão (Boemia Compulsiva) [-5* ou -10*], (Generosidade Compulsiva) [-5*], ou (Gastar Compulsivamente) [-5*], Estigma Social (Renegado) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Identidade Secreta [Varia], Impulsividade [-10*], Inimigo (Agentes da Lei) [Varia], Luxúria [-15*], Marca Registrada [-5 a -15], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], ou Senso do Dever (Companheiros) [-5] ou (Pessoas Oprimidas) [-10].

Perícias Primárias: Cavalgar (Cavalo) (M) DX+1 [4]-13. *Uma* entre: Armas de Fogo (Pistola) ou Besta, ambas (F) DX+2 [4]-14; ou Arco, Espadas de Lâmina Larga, ou Sabre, todas (M) DX+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: *Uma* entre: Conhecimento do Terreno (F) IQ+1 [2]-11 ou Navegação (Terra) (M) IQ [2]-10. *Uma* entre: Intimidação (M) Vontade+1 [4]-11 ou Liderança (M) IQ+1 [4]-11. *Uma* entre: Camuflagem (F) IQ+1 [2]-11 ou Furtividade (M) DX [2]-12. *Uma* entre: Briga (F) DX+1 [2]-13; ou Chicote, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, ou Sabre, todas (M) DX [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Trato Social (F) IQ [1]-10. *Uma* entre: Boemia (F) HT [1]-11; Briga (F) DX [1]-12; ou Jogos de Azar (M) IQ-1 [1]-9.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Melhoria: Aventureiros mascarados que desempenham o papel de bandidos podem ter níveis de habilidade muito mais altos, especialmente em suas armas primárias. Em uma campanha cinematográfica, considere transformar esse bandido em um Mestre de Armas ou Atirador.

Descrição do Emprego

A renda de um bandido depende de encontrar vítimas que valha a pena roubar; varia muito.

Pré-requisitos: Cavalgar 12+; perícia de arma 12+.

Teste de Desempenho: A perícia pré-requisito de NH mais baixo. Em caso de falha crítica, sofre 1d de dano.

Salário Mensal: \$600. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Bárbaro

75 pontos

O guerreiro seminu de uma terra primitiva é um estereótipo na fantasia heroica. Esta versão é um ponto médio entre os povos tribais reais e os poderosos heróis do cinema.

Atributos: ST 12 [20]; DX 11 [20]; IQ 9 [-20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg.; PV 12 [0]; Vontade 9 [0]; Per 11 [10]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5.75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Duro de Matar 2 [4]; Tolerância à Temperatura 1 (especifique Quente ou Frio) [1]; e 15 pontos escolhidos dentre: Companheiro Animal [5/nível], Destemor [2/nível], Empatia com Animais [5], Explorador 1 [10], Hipoalergia [10], Marinheiro 1 [10], Reflexos em Combate [15], Senso de Direção [5], ou transforme a Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Código de Honra (Piratas) [-5]; Estigma Social (Inculto) [-5]; NT Baixo -1 [-5]; e -20 pontos escolhidos dentre: Alcoolismo [-15], Antecedentes Mundanos [-10], Bribeiro [-10*], Circunspeção [-10], Cobiça [-15*], Compulsão (Boemia Compulsiva) [-5*], Dificuldade com Números [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Idioma (Língua Materna): Falado (Materna)/Escrito (Nenhum) [-3], Impulsividade [-10*], Intolerância (Pessoas Civilizadas) [-5], Irritabilidade [-10*], Luxúria [-15*], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Clã ou Tribo) [-5], Teimosia [-5], ou níveis adicionais de NT Baixo [-5/nível].

Perícias Primárias: Sobrevivência (qualquer) (M) Per+2 [8]-13. Escolha *um* dentre os seguintes combinados de 12 pontos: Espadas de Lâmina Larga, Lança, ou Maça/Machado, todas (M) DX+2 [8]-13, e Escudo (F) DX+2 [4]-13; Arco (M) DX+2 [8]-13 e Faca (F) DX+2 [4]-13; Arma de Arre-



messio (Disco) (F) DX+2 [4]-13 e Espadas Curtas (M) DX+2 [8]-13; Arma de Arremesso (Arpão) (F) DX+3 [8]-14 e Maça/Machado (M) DX+1 [4]-12; Arma de Arremesso (Vara) (F) DX+2 [4]-13 e Lança (M) DX+2 [8]-13; Maça/Machado de Duas Mãos (M) DX+3 [12]-14; ou Espada de Duas Mãos (M) DX+3 [12]-14.

Perícias Secundárias: Escolha um dentre os seguintes combinados:

Deserto: Cavalgar (Camelo ou Cavalo) (M) DX [2]-11; Furtividade (M) DX [2]-11; Navegação (Terra) (M) IQ+2 [8]-11.

Floresta: Armadilhas (M) IQ+1 [4]-10; Camuflagem (F) IQ+1 [2]-10; Escalada (M) DX [2]-11; Furtividade (M) DX [2]-11; Rastreamento (M) Per [2]-11.

Marinho: Meteorologia (M) IQ+1 [4]-10; Natação (F) HT+1 [2]-13; Navegação (Mar) (M) IQ+1 [4]-10; Tripulante de Navio (F) IQ+1 [2]-10.

Planície: Furtividade (M) DX [2]-11; Navegação (Terra) (M) IQ+1 [4]-10; Rastreamento (M) Per [2]-11; e *uma* entre: Cavalgar (Cavalo) (M) DX+1 [4]-12, Carroceiro (M) IQ+1 [4]-10, ou Corrida (M) HT+1 [4]-13.

Perícias de Antecedentes: Briga (F) DX [1]-11 e *duas* entre: Boemia (F) HT [1]-12, Intimidação (M) **Vont**-1 [1]-8, ou Sex Appeal (M) HT-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Melhoria: Os heróis bárbaros da espada e da feitiçaria costumam ter muito mais que 100 pontos. Esse herói pode ter ST 15 e HT 13, o que o deixa infligir muito mais dano e o torna mais difícil de matar.

Bardo

75 pontos

Os bardos variam de menestrelis andarilhos que se apresentam em tavernas a cantores divinamente inspirados em cortes reais ou grandes templos. A lenda e a fantasia frequentemente os mostram como especialmente privilegiados. Este modelo também pode ser usado para criar aventureiros prontos para o combate que cantam e contam histórias quando as batalhas acabam; para tal aventureiro, use a maioria dos pontos não gastos em habilidades com armas. Armas de infantaria leve, como arcos, são tradicionais para bardos.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 10 [-10]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 1 [5]; Habilidade Musical 2 [10] *ou* Voz Melodiosa [10]; e 15 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10], Aparência (Atraente) [4] *ou* (Elegante) [12], Bardo [5/nível], Canalização (as Musas ou outros deuses da poesia) [10], Facilidade para Idiomas [10], Imunidade Legal (Imunidade Bárdica) [10], Memória Eidética [5] *ou* Memória Fotográfica [10], Status 1 [5], *ou* níveis adicionais de Carisma [5/nível].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Alcoolismo [-15], Amigável [-5/-10], Briguento [-10*], Compulsão (Boemia Compulsiva) [-5*], Convulsões Pós-combate [-5*], Impulsividade [-10*], Inveja [-10], *ou* Luxúria [-15*].

Perícias Primárias: Canto (F) HT+3 [2]-14†; Literatura (D) IQ [4]-12; Poesia (M) IQ [2]-12.

Perícias Secundárias: Instrumentos Musicais (D) IQ-1 [2]-11. E, *ou* Conhecimento Oculto (qualquer) (M) IQ [2]-12 *ou* Perícia Abrangente (Conhecimento Bárdico) (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Boemia (F) HT [1]-11, Oratória (M) IQ [1]-12‡, *ou* Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ [1]-12. *Duas* entre: Assuntos Atuais, Conhecimento do Terreno, *ou* Jogos de Entretenimento (Charadas), todas (F) IQ-12; Connoisseur (Literatura, Música, *ou* Vinho), Heráldica, *ou* Propaganda, todas (M) IQ-1 [1]-11; Observação (M) Per-1 [1]-11; Sex Appeal (M) HT-1 [1]-10; *ou* Diplomacia *ou* Ritual Religioso, ambas (D) IQ [1]-10.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

† +2 pela Habilidade Musical *ou* Voz Melodiosa.

‡ +1 pelo Carisma.

Personalização: A cegueira é uma desvantagem muito grande para se encaixar nesse modelo, e muito limitante para aventureiros, mas é tradicional para bardos; MJs podem querer ter um PdM bardo cego. Alguns bardos lendários adquiriram “a língua que não mente” como um “dom” sobrenatural; trate isso como Veracidade (6) [-10].

Descrição do Emprego:

Bardo Andarilho

Muitos bardos vivem na estrada, cantando e levando notícias. Eles podem se apresentar em tavernas ou cortes reais, dependendo de sua habilidade. Em culturas típicas de fantasia, eles têm certo prestígio, mas pouco poder de verdade.

Pré-requisitos: Literatura 12+; Instrumentos Musicais 11+; Canto 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com melhor NH.

Salário Mensal: \$1.200. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Descrição do Emprego:

Bardo da Corte

Alguns bardos prestigiados vivem em casas de reis ou grandes nobres, proporcionando entretenimento regular para suas cortes.

Pré-requisitos: Literatura 13+; Instrumentos Musicais 12+; Canto 14+.

Teste de Desempenho: Trato Social (Alta Sociedade). Em caso de falha crítica, perde a posição na corte e deve voltar pra estrada.

Salário Mensal: \$6.750.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 2.

Camponês Aventureiro

75 pontos

Não contente com a vida no campo, você saiu de casa em busca de uma vida mais interessante. Um salário melhor não faria mal, mas o dinheiro não é a sua principal motivação; o dinheiro nunca parece estar sobrando, apesar de ganhos inesperados ocasionais. Você não é um bandido ou rebelde, embora possa pensar que é um homem tão bom quanto qualquer aristocrata. Você continua sendo uma alma simples, com as virtudes e os vícios dos homens comuns — em uma escala maior do que o normal.

Atributos: ST 12 [20]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 11 [5]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5.75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5] e 15 pontos escolhidos entre: Carisma [5/nível], Companheiro Animal [5/nível], Dedos Verdes [5/nível], Duro de Matar [2/nível], Empatia com Animais [5], Explorador [5/nível], Hipoalgia [10],

Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muito Acelerada [15], Reflexos em Combate [15], Sorte [15], Tolerância à Temperatura [1/nível], Tolerância ao Alcool [1], ou transforme a Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Idioma (língua materna; Materna/Nenhum) [-3]; Riqueza (Batalhador) [-10]; e -30 pontos escolhidos dentre: Alcoolismo [-15], Amigável [-5 ou -10], Atrapalhado [-5 ou -10], Compulsão (Boemia Compulsiva ou Generosidade Compulsiva) [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Fantasia (Todos os homens são iguais) [-5], Gula [-5*], Impulsividade [-10*], Intolerância [-5 ou -10], Luxúria [-15*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Preguiça [-10], Senso do Dever (Vilarejo) [-5] ou (Pobres) [-10], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Briga (F) DX+2 [4]-13; Faca (F) DX+2 [4]-13. *Uma* entre: Bastão, Lança, Maça/Machado, ou Maça/Machado de Duas Mãos, todas (M) DX+2 [8]-13.

Perícias Secundárias: Caminhada (M) HT [2]-12; Captação (F) Per [1]-11; Furtividade (M) DX [2]-11. Ou Cultivo (M) IQ+1 [4]-11 ou Remo/

Vela (Veleiro ou Sem Motor) (M) DX [2]-11 e Pescaria (F) Per+1 [2]-13. *Uma* entre: Arco (M) DX+1 [4]-12, ou Funda (D) DX [4]-11; Arma de Arremesso (Maça/Machado) (F) DX+2 [4]-13.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Boemia (F) HT [1]-12; Jogos de Entretenimento (F) IQ [1]-10; ou Dança ou Esportes, ambas (M) DX1 [1]-10. *Uma* entre: Alvenaria, Carpintaria, ou Trabalhos em Couro, todas (F) IQ [1]-10; ou Carroceiro (M) IQ-1 [1]-9. *Uma* entre: Meteorologia (M) IQ [2]-10; Naturalista (D) IQ-1 [2]-9; ou Rastreamento (M) Per [2]-11.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Personalização: Nada diz que uma mulher não pode sair da fazenda e se aventurar (como no livro *Sheepfarmer's Daughter* de Elizabeth Moon). Em uma campanha historicamente realista, tal mulher pode ter a vantagem Boa Esposa em vez de Companheiro Animal ou Dedos Verdes — e isso pode ser útil no exército. Por outro lado, ela pode ter saído de casa jurando nunca mais cozinhar outra tigela de mingau.



Cavaleiro

75 pontos

Um cavaleiro é um guerreiro aristocrático, capaz de pagar pelo equipamento de batalha mais caro e de ter tempo para praticar seu uso. A versão medieval padrão é aquele guerreiro de cavalaria pesada. Este modelo define um cavaleiro heroico que realmente vive de acordo com os padrões cavaleirescos da honra.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Status 2 [5]*; Riqueza (Muito Rico) [30] ou Riqueza (Rico) [20] e Equipamento Característico 10 [10]; e 15 pontos escolhidos dentre: Carisma [5/nível], Destemor [2/nível], Poderes Legais [Varia], Propósito Maior [5], Reflexos em Combate [15], Renda Própria [1/nível], ou transforme a Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros) [-15]; e -25 pontos escolhidos dentre: Compulsão (Boemia Compulsiva ou Generosidade Compulsiva) [-5†], Dívidas [-1/nível], Dever [-2 a -15], Doutrinas Religiosas (Monaquismo) [-10], Egoísmo [-5†], Excesso de Confiança [-5†], Fanatismo [-15], Intolerância (Plebeus ou Incrédulos) [-5], Senso do Dever (Vassalos) [-5] ou (Fracos) [-10], Teimosia [-5], ou Voto [-5 a -15].

Perícias Primárias: Cavalgar (Cavalo) (M) DX+1 [4]-12; Escudo (F) DX+1 [2]-12; Lança de Justa (M) DX+1 [4]-12.

Perícias Secundárias: Ou Espadas de Lâmina Larga, ou Maça/Machado, ambas (M) DX [2]-11; Trato Social (F) IQ+1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Heráldica (M) IQ [2]-10; Liderança (M) IQ [2]-10. *Dois* entre: Briga ou Salto, ambas (F) DX [1]-11; Boemia ou Canto, ambas (F) HT [1]-11; Jogos de Entretenimento (Regulamento de Torneios) (F) IQ [1]-10; Dança (M) DX-1 [1]-10; Falcoaria (M) IQ-1 [1]-9; Rastreamento (M) Per-1 [1]-9; ou Ritual Religioso ou Tática, ambas (D) IQ-2 [1]-8.

* +1 Status pela Riqueza.

† Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Personalização: Outras combinações de equipamentos de combate caros e códigos de honra aristocráticos são possíveis em ambientes não europeus. Exemplos são os cavaleiros jaguar da Mesoamérica (Caminhada, Espadas de Lâmina Larga e Arremessador de Lança), o samurai do Japão feudal (Arco, Espadas de Lâmina Larga, Espadas Curtas e Espada de Duas Mãos) e operadores de mecha em fantasia baseada em anime (Condução (Mecha) ou Utilização de Trajes de Combate (Traje de Combate), Salto e uma perícia de arma apropriada).

Melhorias: Vários caminhos levam à criação de um guerreiro aristocrático mais poderoso. O mais simples é aprimorar suas perícias de combate ou os atributos físicos subjacentes. Alternativamente, ele pode ser um líder de outros cavaleiros, com Hierarquia Militar e perícias como Liderança, Tática, e possivelmente Estratégia. Ele pode ser um aristocrata de alto escalão, com extensas propriedades de terra (Riqueza aumentada e Renda Própria) e um título de destaque (Status aumentado), junto com um maior NH em Trato Social e outras perícias da corte, como Diplomacia. Por fim, ele pode ser um sacerdote ou monge, com vantagens como Abençoado, Propósito Maior ou Fé Verdadeira.

Descrição do Emprego: Cavaleiro Errante

Um cavaleiro errante não tem suas próprias terras nem um lugar na casa de um nobre maior. Ele viaja, procurando uma guerra para lutar ou uma missão para empreender. Na melhor das hipóteses, ele pode ser um herói virtuoso; na pior das hipóteses, ele pode ser um ladrão bem armado — mas seu senso de honra não o deixa se rebaixar ao trabalho físico. Em um cenário japonês, um *ronin* (um samurai sem mestre) desempenha um papel semelhante.

Pré-requisitos: Status 2+, Lança de Justa 12+, e Cavalgar 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, sofre 3d de dano.

Salário Mensal: \$3.000. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 2.

Dançarino de Guerra

75 pontos

Os dançarinos de guerra são análogos aos mestres de artes marciais asiáticos no estilo da fantasia mais

tradicional: especialistas em combate corpo a corpo com armas leves ou desarmados, confiando na sua velocidade e coordenação mais do que na força. Eles podem ser encontrados em culturas moldadas no Oriente Próximo, ou entre elfos, ou em qualquer outra cultura que precise de um sabor exótico. Seu papel oficial é o de artista performático, mas suas habilidades de combate são reais.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 14 [80]; IQ 10 [0]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 10 kg; PV 9 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Boa Forma [5]; ST de Levantamento +1 [3]; e 15 pontos escolhidos dentre: Ambidestria [5], Carisma [5/nível], Equilíbrio Perfeito [15]; Visualização [10], Reflexos em Combate [15], Sedutor [5/nível], ou transforme a Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Um total de -35 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Profissionais) [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Inveja [-10], Nanismo [-15], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Dança (M) DX [2]-14; Judô (D) DX-1 [2]-13; Salto (F) DX [1]-14.

Perícias Secundárias: Acrobacia (D) DX2 [1]-12; Furtividade (M) DX-1 [1]-13. *Uma* entre: Faca (F) DX [1]-14 ou Bastão, Capa, Sabre, ou Terçado, todas (M) DX-1 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: Linguagem Corporal (M) Per [2]-10; Mímica/Pantomima (F) IQ [1]-10; Performance em Grupo (Coreografia) (M) IQ+2 [0]-12†. *Uma* entre: Costura (F) DX+1 [2]-15; Maquiagem (F) IQ+1 [2]-11; Arte Erótica ou Encenação de Combate, ambas (M) DX [2]-14; Connoisseur (Música), ou Atuação, ambas (M) IQ [2]-10; Boemia ou Sex Appeal, ambas (M) HT [2]-10; ou Instrumentos Musicais (Tambores ou Címbalos de Dedo) IQ-1 [2]-9.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Sem custo como predefinido de Dança-2.

Melhoria: Em algumas campanhas, dançarinos de guerra podem ter Treinado por um Mestre, permitindo-lhes aprender perícias para as quais este é um pré-requisito.



Descrição do Emprego

Os dançarinos de guerra ganham a vida como artistas performáticos. Quanto dinheiro eles ganharão depende do seu desempenho.

Pré-requisitos: Dança 12+.

Teste de Desempenho: Dança. Em caso de falha crítica, sofre 1d de dano.

Salário Mensal: \$1,200. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Encantador

125 pontos

O encantador é o especialista na criação de objetos mágicos. Esse mago é mais vezes um Aliado ou Patrono dos aventureiros do que um membro do grupo. Ele pode viajar em busca de materiais mágicos raros ou informações, mas também pode recrutar outras pessoas para tais tarefas. Por outro lado, seu conhecimento de uma ampla gama de mágicas comumente usadas pode torná-lo inesperadamente formidável.

Em algumas campanhas, os MJs permitirão encantadores apenas como PdMs.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 2 [25]; Obstinado [5]; e 20 pontos escolhidos dentre: Aliado (Aprendiz ou Familiar) [Varia], Cálculos Instantâneos [2] ou Matemático Intuitivo [5], Contato (Agente Comercial) [Varia], Destreza Manual Elevada [5/nível], Equipamento Característico (Itens Encantados) [1/nível], Estabilidade no Emprego [5], Idioma (Com Sotaque/Materna) [5], Patrono (Comprador Rico) [Varia], Riqueza (Confortável) [10] ou (Rico) [20], Talento Instintivo (Comprometido: Mágicas com NH IQ+Aptidão Mágica, -20%) [16], ou Versátil [5].

Desvantagens: um total de -40 pontos escolhidos dentre: Avaria [-10*], Código de Honra (Profissionais) [-5], Cobiça [-15*], Curiosidade [-5*], Distração [-15], Paralisia Frente ao Combate [-15], Riqueza (Batalhador) [-10], Solitário [-5*], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Ou Magia Ritualística ou Taumatologia (MD) IQ+1 [4]-15†.

Perícias Secundárias: Comércio (M) IQ-1 [1]-13. Três dentre: Adivinhação, Adestramento de Animais, Conhecimento Oculto, Pedagogia, ou Pesquisa, todas (M) IQ-1 [1]-13; Arqueologia, Artista, Astronomia, Desenho de Símbolos, Joalheiro, Matemática (Aplicada), ou Ritual Religioso, todas (D) IQ-2 [1]-12; ou Alquimia ou Conhecimento das Ervas, ambas (MD) IQ-3 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: Contabilidade (D) IQ-2 [1]-12; Materiais Perigosos (M) IQ-1 [1]-13; Ocultismo (M) IQ-1 [1]-13; Trato Social (Alta Sociedade ou Meio Mágico) (F) IQ [1]-14.

Mágicas (todas (D) IQ [1]-14†, exceto quando informado): Analisar Mágica; Aporte; Atear Fogo; Detecção de Magia; Empréstimo de Energia; Encantar (MD) IQ+1 [4]-15; Identificar Mágica; Localizar Água; Localizar Terra; Luz; Percepção de Inimigos; Purificar o Ar; Recuperar Energia; Som; e *um* entre os seguintes combinados:

Fazedor de Arma: Ou Precisão (D) IQ+1 [2]-15 e quatro mágicas do Ar (D) IQ [1]-14, ou Pujança (D) IQ+1 [2]-15 e quatro mágicas da Terra (D) IQ [1]-14.

Fazedor de Armadura: Desviar (D) IQ+1 [2]-15; Fortificar (D) IQ+1 [2]-15; aumente uma dessas duas mágicas para IQ+2 [4]-16.

Fazedor de Dispositivo Mágico: Bastão (D) IQ+1 [2]-15; aumente Encantar para IQ+2 [8]-16.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

† +2 pela Aptidão Mágica.

Personalização: Um verdadeiro encantador “rato de laboratório” pode pegar Aptidão Mágica 2 (Uma Só Escola: Encantamento, -40%) [17] e gastar os pontos economizados para aumentar o NH de uma ou mais mágicas.

Descrição do Emprego

Quando possível, um encantador trabalhará sob encomenda, preparando algo que tenha um comprador esperando. Na falta de tal comprador, um encantador geralmente fará o dispositivo com mais saída comercial que ele saiba como fazer.

Pré-requisitos: Encantar 15+.

Teste de Desempenho: Mágica com o maior NH. Em caso de falha crítica, perde 3x o salário-base mensal.

Salário Mensal: \$1.200. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Erudito

75 pontos

Os eruditos geralmente aparecem como PdMs, dando conselhos enigmáticos a grupos de aventureiros que vêm consultá-los. Mas nada impede que um estudioso adquira algumas perícias de combate e saia em busca de suas próprias respostas. Este modelo fornece um começo nessa direção, incluindo algumas perícias menos acadêmicas adquiridas durante os anos como aluno.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 9 [0]; Vontade 14 [0]; Per 10 [-20]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Idioma (Com Sotaque/Materna) [5] e 20 pontos escolhidos dentre: Facilidade para Idiomas [10], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Obstinado [5], Pouco Sono [2/nível], Riqueza (Confortável) [10], Sábio [10/nível], ou Status [5/nível].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5] e -30 pontos escolhidos dentre: Brigueiro [-10*], Curiosidade [-5*], Deficiência Física (Perna Incapacitada) [-10], Dever (Pedagogia, Inofensivo) [-5 ou -10], Disopia (Míope) [-25], Distração [-15], Doutrinas Religiosas (Monaquismo) [-10], Egoísmo [-5*], Fora de Forma [-5] ou Muito Fora de Forma [-15], Hábito Detestável (Sermão) [-5], Indeciso [-10*], Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Magro [-5], Pacifismo [-5 a -30], Paralisia Frente ao Combate [-15], Riqueza (Batalhador) [-10], Solitário [-5*], ou Veracidade [-5*].

Perícias Primárias: Pesquisa (M) IQ [2]-14. *Uma* entre: Ocultismo (M) IQ+4 [16]-18; Astronomia, Geografia, História, Linguística, Literatura, Matemática, Ciência Militar, Filosofia Natural, Filosofia, Ciência Política, ou Teologia, todas (D) IQ+3 [16]-17; ou Taumatologia (MD) IQ+2 [16]-16.

Perícias Secundárias: Escrita (M) IQ-1 [1]-13. *Uma* entre: Administração, Oratória, ou Pedagogia, todas (M) IQ-1 [1]-13. *Dois* campos adicionais

do conhecimento, a partir daqueles listados como perícias primárias, sendo (M) IQ-1 [1]-13, (D) IQ-2 [1]-12, ou (MD) IQ-3 [1]-11.

Perícias de Antecedentes: Duas entre: Briga (F) DX+1 [2]-11; Jogos de Entretenimento ou Trato Social (Alta Sociedade), ambas (F) IQ+1 [2]-15; Captação (F) Per+1 [2]-11; ou Boemia ou Canto, ambas (F) HT+1 [2]-11.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

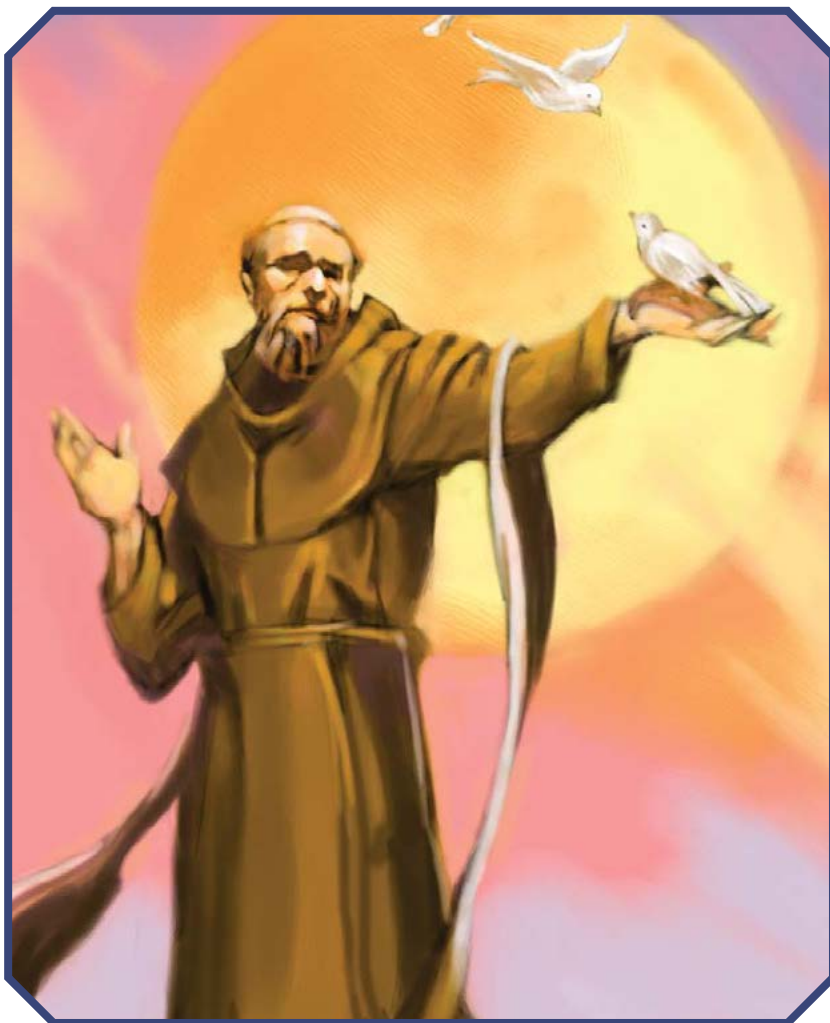
Homem Santo

75 pontos

O homem santo não é necessariamente um sacerdote ordenado; os deuses fazem suas próprias escolhas de quem devem favorecer. A marca do homem santo é sua posse de poderes sobrenaturais e sua habilidade de inspirar outros a adorar seu deus.

Homens santos frequentemente fazem votos de pobreza.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].



Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [10]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 2 [10]; *uma* entre: Abençoado [10], Canalização [10], Investidura de Poder 1 [10], ou Médiun [10]; e 15 pontos escolhidos dentre: Aliados (Discípulos) [Varia], Clericato [5], Devoção [5/nível], Duro de Matar [2/nível], Empatia [15] ou Sensível [5], Empatia com Animais [5], Empatia com Espíritos [10], Empatia com Plantas [5], Fé Verdadeira [15], Hierarquia Religiosa [5/nível], Idioma (Escrituras; Materna) [6], Propósito Maior [5], Redespertar [10], Voz Melodiosa [10], ou níveis adicionais de Carisma [5/nível] ou Investidura de Poder [10/nível].

Desvantagens: -40 pontos escolhidos dentre: Altruísmo [-5*], Doutrinas Religiosas [-5 a -15], Estigma Social (Excomungado) [-5], Fanatismo [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Pacifismo [-5 a -30], Senso do Dever [-10 a -20], ou Voto [-5 a -15].

Perícias Primárias: Oratória (M) IQ+2 [2]-14†; Pedagogia (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Ritual Religioso (D) IQ [4]-12. Teologia (D) IQ [4]-12. *Um* combinado de 4 pontos escolhido dentre: Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual) (M) IQ+1 [4]-13, Despertar Emoção (D) Vont-1 [2]-13, Detecção de Mentiras (D) Per [4]-12, Força Mental (F) Vont+2 [4]-16 e Persuadir (D) Vont-1 [2]-13, ou duas mágicas concedidas pela divindade (D) IQ [2]-12‡.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Canto (F) HT [1]-11; Dança (M) DX-1 [1]-9; Administração, Arquitetura, Escrita, ou Poesia, todas (M) IQ-1 [1]-11; ou Instrumentos Musicais (D) IQ-2 [1]-10. *Uma* entre: Tanatologia (D) IQ-2 [1]-10 ou Exorcismo, Meditação ou Sonhos, todas (D) Vont-2 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pelo Carisma +2.

‡ +1 pela Investidura de Poder 1, que é um pré-requisito para operar tais mágicas.

Descrição do Emprego

Sábios hindus, monges budistas e frades mendicantes na Europa medieval se encaixam nesse padrão, vagando de um lugar para outro ensinando e meditando, sem mais posses do que podem carregar. Os ascetas vivem implorando e guardam apenas o que precisam para sobreviver.

Pré-requisitos: Ritual Religioso 12+.

Teste de Desempenho: Mágica com maior NH. Em caso de falha crítica, sofre uma crise de fé e perde os poderes concedidos pela divindade; para recuperá-los, faça um teste, uma vez por mês, contra (Vontade - número de meses desde a crise).

Salário Mensal: \$120. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Pobre. Sustenta Status -2.

Ladrão

75 pontos

Os ladrões vivem tomando os bens de outras pessoas, não pela força das armas, mas furtivamente. Se o ladrão tiver que lutar, o trabalho já deu errado. Este modelo enfatiza as características da furtividade e da ocultação. Vítimas em potencial podem, eventualmente, impor medidas de segurança adicionais para seus objetos de valor, então os ladrões também têm algum conhecimento sobre como transpor barreiras físicas, como paredes, fechaduras e armadilhas.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 11 [0]; Per 12 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre: Audição Aguçada [2/nível], Contato ou Grupo de Contato (Receptadores) [Varia], Destreza Manual Elevada [5/nível], Equilíbrio Perfeito [15], Noção do Perigo [15], Riqueza (Confortável) [10], Senso de Direção [5], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Segredo (Prisão ou Exílio) [-20] e -20 pontos escolhidos dentre: Cobiça [-15*], Excesso de Confiança [-5*], Marca Registrada [-5 to -15], Pacifismo (Incapaz de Matar) [-15], ou Riqueza (Batalhador) [-10].

Perícias Primárias: Observação ou Revistar, ambas (M) Per+1 [4]-13; e um dos seguintes combinados de perícias:

Intruso: Escalada (M) DX+2 [8]-14; Ou Arrombamento (M) DX+1 [4]-13 ou Entrada Forçada (F) DX+2 [4]-14.

Batedor de Carteira/Trombadinha: Perseguição (M) IQ+1 [4]-12; Ou Faca (F) DX+3 [8]-15 ou Punga (M) DX+1 [8]-13.

Ladrão de Loja: Ocultamento (M) IQ+1 [4]-12; Surrupiar (M) DX+2 [8]-14.

Perícias Secundárias: Lábia (M) IQ [2]-11; Manha (M) IQ [2]-11; Ou Corrida (M) HT+2 [8]-12 ou Furtividade (M) DX+2 [8]-14.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Trato Social (Alta Sociedade ou Servo) IQ [1]-11; Arquitetura, Connoisseur, Comércio, ou Armadilhas, todas (M) IQ-1 [1]-10; Sobrevivência Urbana (M) Per-1 [1]-11; ou Joalheiro (D) IQ-2 [1]-9. *Uma* entre: Briga ou Faca, ambas (F) DX [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Melhoria: Muitos ladrões fictícios têm uma imagem mais glamourosa: eles roubam joias e obras de arte, são refinados e sabem se portar para frequentar a alta sociedade enquanto procuram seus alvos e gastam o dinheiro advindo do saque para manter esse estilo de vida. Esse tipo de ladrão pode se encaixar bem na campanha certa de fantasia. Dê-lhe Confortável ou melhor na Riqueza, alguns níveis de Status, um Contato *muito* confiável para comprar seu saque — e habilidades muito maiores nas perícias de Intruso (o modus operandi de ladrões de alta classe) e de interação social, possivelmente ajudadas com o aprimoramento da DX ou da IQ.

Descrição do Emprego: Ladrão de Rua

Batedores de carteira, trombadinhas e ladrões de loja levam uma vida um tanto precária, ao sabor do humor de seus receptadores. Ser pego pode significar qualquer coisa, desde uma multa até uma morte dolorosa.

Pré-requisitos: *Uma* entre: Surrupiar-13, Faca-13, ou Punga-13; Manha-11.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, preso e julgado conforme com a lei local.

Salário Mensal: \$300. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Descrição do trabalho: Ladrão de Arte ou Joias

A elite nessa profissão se especializou em tomar bens preciosos dos ricos. Eles precisam ter a habilidade de passar por guardas, armadilhas e alarmes, o conhecimento para reconhecer o que é valioso e as conexões para vendê-lo sem serem identificados. Seus lucros ainda variam e, se forem pegos, geralmente enfrentam as penalidades mais severas... ou, em alguns ambientes, uma nova carreira na espionagem.

Pré-requisitos: Furtividade 14+; Entrada Forçada, Arrombamento, ou Armadilhas 14+; Connoisseur 11+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, preso e julgado de acordo com a lei local; teste de reação durante o julgamento tem uma penalidade de -2 devido à notoriedade.

Salário Mensal: \$1.350.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Ladrão procura por um bom emprego, com grandes emoções e uma boa recompensa, geralmente é assim que se anuncia. Você pode dizer Especialista em Caçadas de Tesouro em vez de ladrão, se quiser. Alguns deles preferem. Para nós é a mesma coisa.

– J.R.R. Tolkien,
O Hobbit

Mago

75 pontos

Este mago de nível intermediário não é tão limitado quanto o Mago Leigo, mas não tem os dons extraordinários do Mago de Combate ou do encantador. Ele tem perícias de combate suficientes para lhe dar uma chance de sobreviver a um combate corpo a corpo, mas sua principal especialidade é alguma categoria de mágicas úteis.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 10 [-15]; PF 13 [6]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 [15] e duas entre: Idioma (Com Sotaque/Materna) [5], Memória Eidética [5], Obstinado [5], Status 1 [5], Versátil [5], ou +1 para Vontade [5].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Dever [-2 to -15], Disopia [-25], Distração [-15], Gula [-5*], Irritabilidade [-10*], Obsessão [-5* ou -10*], Segredo [-5 a -30], Senso do Dever [-2 a -15], ou Timidez [-5 a -20].

Perícias Primárias: Taumatologia (MD) IQ [4]-13†.

Perícias Secundárias: Três entre: Jogos de Entretenimento (Disputas Mágicas) (F) IQ [1]-13; Conhecimento Oculto (qualquer), Ocultismo, ou Pesquisa, todas (M) IQ-1 [1]-12; Astronomia, Criptografia, Matemática (qualquer), Naturalista, Perícia Abrangente (qualquer), ou Teologia (qualquer), todas IQ-2 [1]-11; Meditação ou Sonhos, ambas (D) Vont-2 [1]-11; ou Alquimia (MD) IQ-3 [1]-10.

Perícias de Antecedentes: Trato Social (Alta Sociedade ou Meio Mágico) (F) IQ [1]-13. Uma entre: Faca (F) DX+1 [2]-11; ou Bastão, Cavalgar (qualquer), ou Espadas Curtas, todas (M) DX [2]-10.

Mágicas (todas (D) IQ [1]-12†, exceto quando informado): Detecção de Magia; Emprestar Energia; e uma entre os seguintes combinados:

Elementar: Atear Fogo; Criar Água; Criar Ar; Criar Fogo; Localizar Água; Localizar Terra; Moldar Ar; Moldar Fogo; Moldar Terra; Purificar a Água; Purificar o Ar.

Ilusionista: Cobertura Ilusória; Disfarce Ilusório; Esconder; Ilusão Complexa; Ilusão Simples; Luz; Luz Contínua; Nublar; Silêncio; Som; Trevas.

Mentalista: Esquecimento; Leitura da Mente; Medo; Ocultar Pensamentos; Percepção de Emoção; Percepção de Inimigos; Percepção de Veracidade; Sono; Tolice; Torpor; Transmissão Mental.

Escolha duas mágicas para estudos avançados e aumente seu NH para (D) IQ+2 [4]-14†.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pela Aptidão Mágica.

Melhoria: A maneira mais econômica de construir um mago excepcionalmente habilidoso é aumentar o IQ para 14 e Aptidão Mágica 1 para Aptidão Mágica 3; isso aumenta o NH de suas mágicas para 15, reduzindo seus custos de energia em 1 ponto. Gaste os outros 10 pontos em mágicas adicionais ou perícias diversas de aventura.

Descrição do Emprego

Em um mundo onde a magia é comum, os magos comuns ganham tanto quanto os artesãos habilidosos. Se a magia for rara, a escala de pagamento será maior — ou a magia pode não ser uma profissão reconhecida.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 0.

Teste de Desempenho: Mágica com o maior NH. Em caso de falha crítica, ganhe Reputação -1 em sua comunidade por colocar o público em risco com suas mágicas.

Salário Mensal: \$700. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Mago Leigo

75 pontos

Nem todo mago é um poderoso fazedor de milagres ou um gigante intelectual. Em um cenário mágico, alguns magos têm tanto talento quanto necessário para aprender algumas mágicas básicas. Algumas especializações exigem vantagens específicas; por exemplo, um curandeiro precisa de Empatia ou Aptidão Mágica 1.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Reconhecimento Social 1 (Temido) [5]; e 15 pontos escolhidos dentre: Aliados (Familiar) [Varia], Antecedentes Incomuns [Varia], Aptidão Mágica 1 [10], Empatia [15], Empatia com Animais [5], Empatia com Espíritos [10], ou Empatia com Plantas [5].

Desvantagens: Riqueza (Batalhador) [-10]; e -15 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Profissionais) [-5], Pacifismo (Assassino Relutante) [-5] ou (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Senso do Dever (Vilarejo) [-5], ou Solitário [-5*].

Perícias Primárias: Ocultismo (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Pedagogia (M) IQ [2]-12. Três entre: Jardinagem ou Primeiros Socorros, ambas (F) IQ+1 [2]-13; Conhecimento Oculto, Meteorologia, Navegação (qualquer), ou Perícia Profissional (Parteiro), todas (M) IQ [2]-12; ou Conhecimento Bárdico, Diagnose, Farmácia (Herbanário), ou Naturalista, todas (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Bastão (M) DX-1 [1]-9; Conhecimento do Terreno (Vilarejo ou Vila) (F) IQ [1]-12; Materiais Perigosos (M) IQ-1 [1]-11.

Mágicas: Um combinado de acordo com uma das seguintes especialidades:

Curandeiro: Cessar Sangramento (D) IQ [4]-12; Cura Superficial (D) IQ-1 [2]-11; Despertar (D) IQ-1 [2]-11; Emprestar Energia (D) IQ [4]-12; Emprestar Vitalidade (D) IQ-1 [2]-11; Identificar Planta (D) IQ-1 [2]-11; Localizar Planta (D) IQ-1 [2]-11; Testar Alimento (D) IQ-1 [2]-11.

Generalista: Atear Fogo (D) IQ-1 [2]-11; Extinguir Fogo (D) IQ [4]-12; Localizar Água (D) IQ [4]-12; Localizar Planta (D) IQ-1 [2]-11; Luz (D) IQ-1 [2]-11; Percepção de Inimigos (D) IQ-1 [2]-11; Purificar a Água (D) IQ-1 [2]-11; Testar Alimento (D) IQ-1 [2]-11.

Mestre dos Ventos: Caminhar no Ar (D) IQ-1 [2]-11; Criar Ar (D) IQ-1 [2]-11; Moldar Ar (D) IQ-1 [2]-11; Previsão do Tempo (D) IQ+2 [12]-14; Purificar o Ar (D) IQ-1 [2]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

As pessoas em seu vilarejo procuram você quando se ferem em uma briga ou em acidentes rurais.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 0; Cura Superficial com NH 11+.

Teste de Desempenho: Cura Superficial. Em caso de falha crítica, faça uma Verificação de Pânico com redutor de -6.

Salário Mensal: \$360. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.



Mago de Combate

125 pontos

Uma raça rara. Os magos de batalha podem dominar as complexidades intelectuais da magia, mas também se manter vivos — e se concentrar em operar mágicas — em meio ao caos de uma batalha. Ter um nível de habilidade alto o suficiente para reduzir o custo de energia das mágicas dá a eles uma grande vantagem; a IQ alta e Aptidão Mágica dão a eles essa habilidade com todos as mágicas Difíceis.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hierarquia Militar 2 [10]; Aptidão Mágica 3 [35]; Status 1 [0]*; e 15 pontos escolhidos entre: Aliado (Guarda-Costas) [Varia], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Carisma [5/nível], Idioma (Com Sotaque/Materna) [5], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Obstinado [5], Reflexos em Combate [15], Senso de Direção [5] ou Noção Tridimensional do Espaço [10], Versátil [5], Riqueza (Confortável) [10], +1 para Vontade [5], ou incrementalmente Hierarquia Militar [5/nível].

Desvantagens: Dever (12 ou menos) [-10]; e -40 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Soldados) [-10], Cobiça [-15†], Convulsões Pós-combate [-5†], Egoísmo [-5†], Excesso de Confiança [-5†], Fanatismo [-15], Impulsividade [-10†], Insensível [-5], Irritabilidade [-10†], Piromania [-5†], Sanguinolência [-10†], Senso do Dever [-2 a -10], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Taumatologia (MD) IQ [1]-14†.

Perícias Secundárias: Navegação (qualquer) (M) IQ-1 [1]-13. E, ou Caminhada (M) HT+1 [2]-12 ou Cavalgar (M) DX+1 [2]-11. Uma entre: Ataque Inato (Feixe ou Projétil) (F) DX+2 [4]-12 ou Bastão, Espadas Curtas, ou Espadas de Lâmina Larga, todas (M) DX+1 [4]-11.

Perícias de Antecedentes: Jogos de Entretenimento (Disputas Mágicas) (F) IQ [1]-14; Trato Social (Exército) IQ [1]-14. Uma entre: Administração ou Liderança, ambas (M) IQ-1 [1]-13; ou Engenharia (Exército) ou Tática, ambas (D) IQ-2 [1]-12. Uma entre: Astronomia (Observacional), Conhecimento Oculto (qualquer), Ocultismo,

Magos Alternativos

O Capítulo 7 lista muitas formas alternativas de magia. Para adaptar esses modelos a uma campanha que usa magia fora do padrão, some os pontos da Aptidão Mágica, das perícias relacionadas à magia e das mágicas, e use esse mesmo total para comprar habilidades mágicas alternativas com efeitos comparáveis. MJs devem desenvolver modelos adequados ao adotar sistemas mágicos variantes.

ou Pesquisa, todas (M) IQ [2]-14; Criptografia, Ciência Militar, Matemática (qualquer), Naturalista, ou Teologia (qualquer), todas (D) IQ-1 [2]-13; Meditação ou Sonhos, ambas (D) Vont-1 [2]-13; ou Alquimia (MD) IQ-2 [2]-12.

Mágicas (todas (D) IQ+1 [1]-15‡, exceto quando informado): Emprestar Energia; Recuperar Energia; e *um* entre os seguintes combinados:

Cinecista: Aporte; Apressar; Armadura; Desviar Projétil (D) IQ+2 [2]-16‡; Escudo; Levitação; Marcha Acelerada; Reduzir Carga; Voo.

Guarda-Costas: Acelerar; Apressar; Armadura; Emprestar Vitalidade; Escudo; Percepção de Inimigos; Resguardar; Tranca Mágica; e uma dupla entre: Aura e Detecção de Magia, Aporte e Desviar Projétil, Atear Fogo e Extinguir Fogo, ou Percepção de Emoção e Percepção de Veracidade.

Piromago: Atear Fogo; Bola de Fogo (D) IQ+1 [2]-16; Bola de Fogo Explosiva; Criar Fogo; Desviar Energia; Extinguir Fogo; Luz; Luz Contínua; Molar Fogo.

* Sem custo com Hierarquia Militar 2.

‡ Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

‡ +3 pela Aptidão Mágica.

Descrição do Emprego

O mago viajante de um exército é um especialista técnico bem pago, mas normalmente não está na cadeia de comando. Em um mundo onde a magia é comum, ele ainda ganha um salário acima da média, em parte refletindo os riscos que corre.

Pré-requisitos: (IQ+Aptidão Mágica) 17+.

Teste de Desempenho: Mágica com maior NH. Em caso de falha crítica, sofre 2d de dano.

Salário Mensal: \$1.350.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Matador

125 pontos

A maioria dos guerreiros se especializa em lutar contra uma única raça ou raças semelhantes. O matador é especializado em derrotar inimigos com habilidades extraordinárias: monstros gigantes, mortos-vivos, feiticeiros malignos ou semelhantes.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Propósito Maior [5]; *uma* entre: Noção do Perigo [15], Reflexos em Combate [15], ou Visão Periférica [15]; e 15 pontos escolhidos dentre: Abençoado (Feitos Heroicos) [10], Ambidestria [5], Destemor [2/nível], Duro de Matar [2/nível], Equipamento Característico [1/nível], Fé Verdadeira [15], Obsstinado [5], Visão Noturna [1/nível], ou transforme Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10]; e -30 pontos entre: Circunspeção [-10], Cobiça [-15*], Compulsão (Generosidade Compulsiva) [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Inimigo (Monstro Específico) [Varia], Insensível [-5], Magnetismo Sobrenatural [-15], Obsessão [-10*], Pesadelos [-5*], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Vítimas de monstros) [-5], Solitário [-5*], ou Teimosia [5].

Perícias Primárias: *Uma* entre: Conhecimento Oculto (qualquer) ou Ocultismo, ambas (M) IQ+2 [8]-14; Biologia (Zoologia), Tanatologia, ou Teologia, todas (D) IQ+1 [8]-13; ou Ciência Estranha (MD) IQ [8]-12. *Uma* entre: Arquitetura, Interrogatório, Pesquisa, ou Manha, todas (M) IQ+1 [4]-13; ou Observação ou Rastreamento, ambas (M) Per+1 [4]-13. *Uma* entre: Besta, Faca, Projeto

de Líquidos (Lança-Chamas), ou Arma de Arremesso (Arpão), todas (F) DX+2 [4]-14; Arco ou Armas de Haste, ambas (M) DX+1 [4]-13; ou Rede (D) DX [4]-12.

Perícias Secundárias: *Uma* entre: Camuflagem (F) IQ+1 [2]-13; Furtividade (M) DX [2]-12; ou Disfarce (Animal) ou Perseguição, ambas (M) IQ [2]-12. *Uma* entre: Entrada Forçada (F) DX [2]-13; Armeiro, Explosivos, ou Armadilhas, todas (M) IQ [2]-12; ou Venefício (D) IQ-1 [2]-11. *Uma* entre: Dissimulação, Lábia, Liderança, ou Pedagogia, todas (M) IQ [2]-12; ou Bloqueio Mental (M) Vontade [2]-12.

Perícias de Antecedentes: *Três* entre: Briga, Sacar Rápido (Flecha ou Faca), ou Habilidade com Nós, todas (F) DX [1]-12; Primeiros Socorros (F) IQ [1]-12; Disfarce (M) IQ-1 [1]-11; Intimidação (M) Vont-1 [1]-11; Corrida (M) HT-1 [1]-10; ou Jurisprudência ou Tática, ambas (D) IQ-2 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Personalização: Os exorcistas têm muito em comum com os matadores de monstros, mas seu objetivo é expulsar o demônio ou espírito em vez de matar a pessoa cujo corpo está possuindo. Substitua a habilidade de arma primária por Exorcismo e substitua Ritual Religioso por uma das perícias secundárias.

Mercador

75 pontos

Os mercadores aparecem em muitas variações. Este modelo se encaixa em algum lugar entre o homem de muita lábia em uma pequena barraca no mercado e o príncipe mercador cuja casa é um castelo em tudo, exceto no nome. Este nosso mercador é rico o suficiente para se envolver no comércio de longas distâncias, mas não é rico o suficiente para contratar outras pessoas para ir em seu lugar — o tipo mais provável de se meter em aventuras, ou de criá-las para outras pessoas.

Os ganhos de seu estabelecimento comercial não são definidos por Testes de Desempenhos mensais. O mercador *não* fatura durante a viagem, mas apenas quando para e vende a sua mercadoria, no final da viagem ou ao longo do caminho. Nesse ponto, determine por quanto seus produtos são vendidos e o que ele pode comprar para levar de volta, se houver alguma coisa.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Reputação 1 (Mantém seus acordos; Todos os negociantes; O tempo todo) [2]; Riqueza (Muito Rico) [30]; Status 1 [0]*; e 20 pontos escolhidos dentre: Aliados (Guardas de Caravanas, Marinheiro, ou Parceiro subalternos) [Varia], Cálculos Instantâneos [2], Carisma [5/nível], Contatos (Banqueiros, Mestres de Guildas, Estalajadeiros, ou Comerciantes Estrangeiros) [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Idioma (Materna/Com Sotaque) [5], Perspicácia Comercial [10/nível], Senso de Direção [5], níveis adicionais de Status [5/nível], ou transforme a Riqueza (Muito Rico) [30] em (Podre de Rico) [50].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5] e -35 pontos escolhidos dentre: Acima do Peso [-1] ou Gordo [-3], Avareza [-10†], Briguento [-10†], Cobiça [-15†], Dívidas [-1/nível], Egoísmo [-5†], Gula [-5†], Hábito Detestável (Ostentação da riqueza) [-5], Inveja [-10], Irritabilidade [-10†], Luxúria [-15†], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Comércio (M) IQ+1 [4]-13; Conhecimento do Terreno (Rota Comercial) (F) IQ+1 [2]-13.

Perícias Secundárias: Contabilidade (D) IQ-1 [2]-11. *Uma* entre: Caminhada (M) HT [2]-11; Cavalgar (qualquer) (M) DX [2]-10; ou Manejo de Barcos (Navio) (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Liderança (M) IQ-1 [1]-11. *Dois* entre: Arma de Arremesso (Lança), Armas de Fogo (qualquer), Besta, ou Faca, todas (F) DX [1]-10; Assuntos Atuais (Negócios), Mímica/Pantomima, Trato Social (Alta Sociedade, Exército, ou Servo), ou Tripulante de Navio, todas (F) IQ [1]-12; Arco ou Bastão, ambas (M) DX-1 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-11; Captação (F) Per [1]-12; Administração, Carregamento, Connoisseur (Arte ou Vinho), Contrabando, Controle de Carregamento, Lábria, Manha, Meteorologia, Navegação, Oratória, ou Política, todas (M) IQ-1 [1]-11; Funda (D) DX-2 [1]-8; Diplomacia, Finanças, Jurisprudência, ou Veterinária, todas (D) IQ-2 [1]-10; ou Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-10.

* +1 Status pela Riqueza.

† Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Melhoria: Um mercador especializado em objetos encantados poderia ter Aptidão Mágica 1 (Uma Só Escola: Reconhecimento, -40%) [11] e as mágicas Analisar Mágica, Detecção de Magia, e Identificar Mágica.

Rei Legítimo

125 pontos

Muitas culturas acreditam que um legítimo governante de uma terra tem dons sobrenaturais. Estes podem ser conferidos por coroação, unção ou outras cerimônias, ou descer sobre ele quando o rei anterior morrer. As habilidades específicas variam — este modelo inclui alguns exemplos comuns. Ele foi projetado para um rei destinado que ainda não reivindicou seu trono. Reis legítimos em exercício têm custos de pontos muito mais altos e provavelmente não se tornarão aventureiros.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [5]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 1 [5]; Renda Própria 5 [5]; Riqueza (Muito Rico) [30]; Status 2 [5]*; e 20 pontos escolhidos dentre: Abençoado (Os Dois Corpos do Rei; veja pág. 128) [10], Aparência [4/12/16], Destino [Varia], Investidura de Poder [10/nível], ou níveis adicionais em Carisma [5/nível] ou Status [5/nível].

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros) [-15]; Senso do Dever (Seu País) [-10]; e -25 pontos escolhidos dentre: Dependência (Solo materno; Anual, Trimestral, ou Mensal) [-1, -3, ou -10], Destino [Varia], Dor Crônica [Varia], Doutrinas Religiosas (Ritualismo) [-5], Excesso de Confiança [-5†], Fúria [-10†], Fanatismo [-15], Honestidade [-10†], Magnetismo Sobrenatural [-15], Teimosia [-5], Viciado em Trabalho [-5], ou transforme a Riqueza (Muito Rico) [30] em (Rico) [20].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (F) IQ+2 [4]; Liderança (M) IQ+3 [8]-14‡; Jurisprudência (D) IQ+1 [8]-12.

Perícias Secundárias: Cavalgar (M) DX+1 [4]-12; Escudo (F) DX+1 [2]-12; Tática (D) IQ [4]-11. *Uma* entre: Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Lança, ou Maça/Machado, todas (M) DX+2 [8]-12. Ou gaste 4 pontos em perícias adicionais com armas, ou qualquer duas das seguintes mágicas com (D) IQ [2]-11**, recebidas através da In-

vestidura de Poder: Abençoar Plantas, Apressar, Comando, Cura Profunda, Curar Doenças, Localizador, Percepção de Inimigos, Percepção de Veracidade, Toque Mortal, ou Transmissão Mental.

Perícias de Antecedentes: Trato Social (F) IQ [1]-11 e *uma* entre: Ciência Militar, Conhecimento Bárdico, ou História, todas (D) IQ [2]-10.

* +1 de Status recebido sem custo pela Riqueza.

† Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

‡ Inclui +1 pelo Carisma +1. 12.

** Inclui +1 pela Investidura de Poder 1.

Sábio do Vilarejo

75 pontos

Você pode ser o sacerdote, curandeiro ou adivinho de sua pequena comunidade, ou pode ter vivido muito tempo e visto muitas coisas. Seu discernimento instintivo cresceu e se tornou um julgamento sólido; mesmo as pessoas que pensam que você “não é deste mundo” procuram seus conselhos. Os sábios dos vilarejos são geralmente pessoas de meia-idade ou mais velhos, mas isso não é um requisito; alguns jovens são sábios.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Um total de 20 pontos escolhidos dentre: Abençoado [10], Boa Esposa (pág. 132) [5/nível], Clericato [5], Curandeiro [10/nível], Empatia com Animais [5], Empatia com Plantas [5], Longevidade [2], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Oráculo [15], Reconhecimento Social (Venerado) [5/nível], ou Senso de Direção [5].

Desvantagens: Senso do Dever (Vilarejo) [-5]; Riqueza (Batalhador) [-10]; e -25 pontos escolhidos dentre: Deficiência Física (Perna Incapacitada) [-10], Disopia (Míope) [-25], Duro de Ouvido [-10], Hábito Detestável (Fala por meio de charadas ou alusões) [-5], Indulgente [-15*], Pacifismo (Incapaz de Matar) [-15], ou reduza em -1 a ST ou a HT [-10].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Vilarejo ou Vila) (F) IQ+2 [4]-15. *Uma* entre: Adivinhação (M) IQ+1 [4]-14; Rastreamento (M) Per+1 [4]-14; ou Farmácia (Herbanário), Ritual Religioso, ou Veterinária, todas (D) IQ [4]-13.

Por Que Essas Pessoas Estão Juntas?

Um guerreiro nascido em uma família nobre, um trombadinha das ruas da cidade, um mago afastado de seus livros — companheiros improváveis, especialmente em uma sociedade tão presa às classes como a maioria das sociedades históricas. Mas esses companheiros estranhos são os heróis de muitas aventuras de fantasia, na ficção, no cinema e nos jogos. Você pode simplesmente aceitá-los como sendo um grupo, sem maiores explicações, mas e se quiser um motivo para eles ficarem juntos?

Uma abordagem é dizer que seu mundo tem um status reconhecido de “aventureiro profissional”. Os filhos mais novos de nobres guerreiros, os magos com vontade de vagar e os ladinos que não estão muito fora da lei podem buscar fortuna ou trabalhar para patronos que precisam de seus talentos.

Uma catástrofe comum também pode unir um grupo. Se bárbaros ou magos do mal invadirem sua terra natal, ou uma praga ou desastre natural devastar sua cidade, pessoas que normalmente não têm nada a ver umas com as outras podem cooperar para sobreviver. Apenas a ameaça de tal desastre pode fazer com que uma equipe se forme para a autopreservação. Impor um desafio comum a todos eles, é uma opção semelhante.

Se respostas como essa não forem satisfatórias, não permita tais grupos misturados. Defina que os personagens dos jogadores pertencem à corte de um rei, à família de um nobre ou rico mercador do país, a uma gangue criminosa ou a uma academia mágica. Envie uma força militar ou uma missão diplomática que os inclua, ou faça com que todos sejam criminosos e tente-os com riquezas não merecidas. Em seguida, exija que todos os modelos de personagens se encaixem nesse grupo especial.

A Pré-Sessão

Uma maneira de produzir um grupo mais coeso de aventureiros é fazer com que os jogadores trabalhem juntos ao desenvolvê-los. Sente todos no mesmo lugar e peça-lhes que concordem com os conceitos básicos dos personagens antes que alguém comece a criar os personagens reais. Se alguns conceitos se sobrepõem, incentive-os a separar os personagens de alguma forma.

Os MJs podem ter um papel muito ativo na direção desse processo. Para uma organização formal, forneça uma lista de funções, com os deveres de cada um e as habilidades necessárias para desempenhá-los. Ou defina um propósito ou histórico comum e peça aos jogadores que desenvolvam personagens que se encaixem.

Também é possível recrutar jogadores para fazer esse trabalho. Todos os personagens deles precisam estar juntos por algum motivo? Peça-lhes que indiquem o motivo. Se eles disserem que são todos estudiosos em busca de manuscritos raros, ou criminosos que tiveram que sair da cidade às pressas ou crianças em um acampamento de verão desagradável — leve isso em consideração ao decidir como colocá-los na primeira aventura.

Também é útil criar relacionamentos entre os personagens. Se os jogadores tiverem dois personagens cada, os MJs podem aplicar isso de forma eficaz, tornando um deles um personagem secundário que está ligado ao personagem principal de outro jogador. Aristocrata e guarda-costas, ou feiticeiro e aprendiz, ou mestre e servo — todos ajudam a tornar um grupo de aventureiros mais coeso.

Perícias Secundárias: Observação (M) Per [2]-13. *Uma* entre: Conhecimento Oculto ou Linguagem Corporal, ambas (M) Per [2]-13; Arremedo (Sons de Animais ou Chamados dos Pássaros) (D) IQ-1 [2]-12; Sonhos, Exorcismo, ou Meditação, todas (D) Vont-1 [2]-12; ou Conhecimento das Ervas (MD) IQ-2 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Três dentre: Astronomia (Observacional), Heráldica, Meteorologia, ou Ocultismo, todas (M) IQ-1 [1]-12; ou Diagnose, História, Jurisprudência, Naturalista, Psicologia, Teologia, ou Xenologia, todas (D) IQ-2 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Você cura ferimentos de trabalho, trata crianças doentes ou ameniza partos difíceis. Você recebe principalmente em espécie, e nem sempre no ato.

Pré-requisitos: Farmácia ou Veterinária 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito.

Salário Mensal: \$350. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Ela se abaixou, se virou e me deu uma piscadinha;

Ela disse: “Vou fazer aqui mesmo na pia”.

Cheirava a terebintina; parecia nanquim.

Eu tapei meu nariz, fechei os olhos — e tomei um gole.

— Jerry Leiber e Mike Stoller,
“Love Potion Number Nine”



VANTAGENS, DESVANTAGENS E PERÍCIAS

Dado o tratamento abrangente do **GURPS Módulo Básico**, há pouca necessidade de novas vantagens, desvantagens ou habilidades no **GURPS Fantasy**. No entanto, algumas características podem ser interpretadas de maneiras específicas que se adaptam às necessidades de uma campanha de fantasia. E também é possível modificá-las para se adequar a uma campanha específica com o auxílio de ampliações, limitações e técnicas.

APARÊNCIA

Em um mundo de fantasia com várias raças sapientes, a aparência pode ser tanto uma característica racial, quanto pessoal.

Se um nível de Aparência for obtido com o custo padrão em pontos, seus modificadores de reação podem se aplicar *ou* à sua própria raça e raças que se assemelham a ela, *ou* à raça dominante em seu mundo e raças que se assemelham muito a ela. Se eles se aplicarem a ambos, trate isso como a ampliação Universal para o nível de Aparência (+25%).

Exemplo: Orcs têm aparência Sem Atrativos (modificador de reação -1). Isso afeta humanos e raças que se assemelham a humanos, como os elfos. Os orcs não acham outros orcs excepcionalmente sem atrativos.

VANTAGENS

Abençoado

veja pág. MB35

Uma forma alternativa de Abençoado é possível:

Armadura de Fé: Comprado como Sorte (Defensiva, -20%; Pacto, -5%) [11]. O Pacto padrão é um Voto menor.

Outra versão é aplicável aos reis legítimos (pág. 125) e reflete o vínculo especial que eles tem com suas terras:

Os Dois Corpos do Rei: Semelhante ao Vínculo Especial (veja pág. MB97), mas com um país. Você tem consciência das condições das terras que governa, independentemente da distância e sem um teste de IQ. Qualquer coisa que fere a terra fere você, e vice-versa. Isso funciona por analogia e metáfora:

se o rei é aleijado, o exército não pode lutar; se a rainha for estéril, as colheitas fracassarão. Ritual mágico ou sagrado que cura você pode curar a terra. Você não tem ciência, especificamente, de nenhum indivíduo dentro da terra. 10 pontos.

Aliados

veja pág. MB35

Além de animais e espíritos, alguns magos têm aliados sobrenaturais na forma de objetos mágicos autoconscientes ou espíritos que habitam objetos mágicos (por vezes chamados de *fetiches*; veja a pág. 26). Eles também podem dar ou vender tais objetos a outros aventureiros. Normalmente eles podem falar; as lendas incluem harpas falantes, espelhos, espadas e coisas do gênero. Outros podem ser incapazes de falar, mas terão mentes acessíveis à comunicação telepática. Um objeto comprado como aliado deve ser levado em aventuras.

Aptidão Mágica

veja pág. MB40

Além das limitações previamente definidas na Aptidão Mágica, um MJ pode permitir qualquer uma das seguintes opções. Observe que isso não afeta a Aptidão Mágica 0, que sempre custa 5 pontos.

Aptidão Mágica Cerimonial

Você não tem a opção operar uma mágica rapidamente. A operação deve ser sempre cerimonial. Isso leva 10 vezes mais tempo do que o normal e tem todos os outros benefícios e restrições da magia cerimonial. -40%.

Aptidão Mágica Cerimonial geralmente é combinada com Operação Cerimonial Solitária (pág. 129) para uma limitação com total de -30%.

Aptidão Mágica Dividida

Em vez de uma única quantidade total de Fadiga aplicável a todas as mágicas, você tem uma quantidade separada de Fadiga para cada escola. A soma desses valores será igual a sua Fadiga total.

Aliado ou Ativo?

A principal habilidade de um cavaleiro medieval é o combate montado; ele monta um cavalo de raça especial, treinado para a batalha. Esse cavalo pode ser um personagem e comprado como um aliado durante a criação do cavaleiro. Por outro lado, também tem um preço — portanto, pode ser riqueza inicial ou Equipamento Característico. Qual é o melhor caminho? A mesma questão surge para outros animais domesticados e para objetos inanimados, como veículos.

Um animal que é usado exclusivamente para transporte, carregando um cavaleiro ou bagagem ou rebocando um veículo, é normalmente comprado com a riqueza inicial. Esse transporte é barato e os aventureiros provavelmente podem pagá-lo. Uma montaria treinada para o campo de batalha, especialmente o cavalo de guerra de um cavaleiro, será muito mais cara. Um aventureiro cujo conceito de personagem gira em torno do combate montado pode adquirir seu cavalo de guerra como Equipamento Característico. O mesmo se aplica a qualquer animal que seja um espécime excepcionalmente bom em sua raça. Todos esses animais são apenas equipamentos vivos, embora possam ser equipamentos muito caros. Se seu dono dá mais valor a um animal, tendo um vínculo pessoal com ele, e principalmente se o animal for leal ou tiver qualidades extraordinárias, compre-o como um Aliado. Um animal de uma espécie que normalmente não é domesticado ou treinado, e que não pode ser comprado em um mercado, deve ser um Aliado.

Você só pode gastar a Fadiga de cada escola nas mágicas dessa escola. Seu nível de Aptidão Mágica será levado em consideração para determinar seu NH somente nas mágicas das escolas para as quais você atribuiu pontos de Fadiga; não afeta sua habilidade com mágicas de outras escolas, exceto Recuperar Energia, que sempre se aplica. Se você gastar Fadiga em ações não relacionadas à magia, poderá escolher de qual escola irá gastar essa Fadiga. Quando você recupera a Fadiga, poderá escolher para qual escola a Fadiga voltará primeiro. -40%.

Aptidão Mágica Hiperdividida funciona da mesma maneira, mas tem pontos de fadiga atribuídos a mágicas específicas em vez de escolas específicas. -80%.

Aptidão Mágica Inconstante

Algumas abordagens de magia a definem como incapaz de mudar permanentemente o mundo material (veja *Glamour*, pág. 20). Isso não torna nenhuma magia impossível de operar. Em vez disso, as mágicas que normalmente causariam uma mudança permanente falham em fazê-lo. Elas não precisam ser mantidas, mas o objetivo continua a ser percebido como mágico enquanto a magia estiver fazendo efeito, a magia pode ser dissipada, e quaisquer benefícios que ela conceda são dependentes de mana. Normalmente, esta é uma limitação de -10%. Se algum meio não mágico de dissipar os efeitos estiver disponível, como oração ou toque do ferro, torna-se uma limitação de -20%. Para mais detalhes, veja *Glamour das Fadas* (pág. 168).

Aptidão Mágica Reestruturável

Aptidão Mágica reestruturável é uma extensão adicional da Aptidão Mágica Dividida; permite a reestruturação dos pontos de Fadiga entre as escolas. Isso exige um longo período de concentração, o suficiente para ser impraticável em uma luta corpo a corpo. O valor da limitação depende de quanto tempo leva a reatribuição: -8% para reatribuição de 1 minuto, -12% para reatribuição de 10 minutos, -20% para reatribuição de 1 hora e -24% para reatribuição de 8 horas.

Para Aptidão Mágica Hiperdividida, as limitações são -16% para reatribuição de 1 minuto, -24% para reatribuição de 10 minutos, -40% para reatribuição de 1 hora e -48% para reatribuição de 8 horas. Esta forma de Magia Reestruturável pode ajudar a criar um mago que começa uma aventura lendo sobre mágicas específicas, e que então pode operar essas mágicas até que ele esgote a reserva de Fadiga de cada magia.

Por Detrás das Cortinas: Custo da Aptidão Mágica Dividida e Reestruturável

A Aptidão Mágica Dividida com toda a fadiga atribuída a uma única escola é o mesmo que Aptidão Mágica de Uma Só Escola. Como Aptidão Mágica de Uma Só Escola normalmente é uma limitação de -40%, a Aptidão Mágica Dividida tem o mesmo valor. O benefício de poder operar mágicas de mais de uma escola e a restrição de não ter toda a sua Fadiga disponível para qualquer escola equilibram-se entre si, tornando a escolha de mais ou menos escolas uma opção que não afeta o custo. O mesmo raciocínio se aplica à Aptidão Mágica de Uma Só Mágica e a Aptidão Mágica Hiperdividida.

O custo da Aptidão Mágica Reestruturável é determinado da seguinte maneira. Primeiro, compre Aptidão Mágica Dividida ou Hiperdividida. Por exemplo, Aptidão Mágica Dividida é uma limitação de -40% nos níveis de Aptidão Mágica. Mas *não* ter a limitação é efetivamente uma ampliação. Por exemplo, não ter Aptidão Mágica Dividida é um aumento de +40%. Compre este ampliação com algum nível de Requer Preparo. Por exemplo, a reestruturação dos pontos de Fadiga que leva 8 horas, é uma limitação de -60%. Tirar -60% da base +40% dá -24%. Então, onde Aptidão Mágica Dividida custa -40%, tornando-a Reestruturável em 8 horas, a reduz para -24%. As mesmas porcentagens de Requer Preparo podem ser aplicadas às limitações básicas para dividir Aptidão Mágica em qualquer número de escolas ou em mágicas específicas.

Aptidão Mágica de Uma Só Escola

Em um cenário com um sistema diferente de escolas, caminhos de magia ou similares (veja *Escolas Alternativas*, pág. 160), a Aptidão Mágica de Uma Só Escola pode precisar de um valor diferente como limitação. Quanto menos escolas, menos restritiva ela é. As limitações apropriadas são -10% se só houver duas escolas, -20% para de três a seis, -30% para de sete a quatorze, -40% para de quinze a trinta, ou -60% para mais de trinta escolas.

Aptidão Mágica de Uma Só Mágica

Uma restrição mais drástica do que a Aptidão Mágica de Uma Só Escola. Sua Aptidão Mágica se aplica apenas a uma única magia. Isso pode ser generalizado para Aptidão Mágica Hiperdividida, com pontos de fadiga sendo atribuídos a mágicas específicas em vez de faculdades específicas. -80%.

Para criar um mago que conhece algumas mágicas específicas (veja *Magia Fixada*, pág. 161, por exemplo), reduza a limitação em 5% por magia após a primeira. Por exemplo, um mago com Aptidão Mágica de Três Mágicas teria uma limitação de -70%.

Operação Cerimonial Solitária

Normalmente, a operação da magia cerimonial exige pelo menos dois participantes. (Encantamento é uma exceção; pode ser feito sozinho.) Esta vantagem permite que um mago opere mágicas cerimoniais por si mesmo. +10%.

Requer Preparo

Em contraste com a Magia Cerimonial, que aumenta o tempo necessário para operar uma magia, Requer Preparo significa que um mago deve gastar mais tempo se preparando com antecedência, mas faz a operação na velocidade normal. Existem várias maneiras de interpretar isso. Escolha aquela que melhor se adapta ao seu conceito.

O preparo pode representar o estudo das mágicas específicas que você deseja usar. Consulte *Habilidades Modulares*, pág. 130.

O preparo pode representar a atribuição de Fadiga às escolas ou mágicas específicas que você espera usar. Veja *Aptidão Mágica Reestruturável*, a seguir.

O preparo pode representar a realização de um ritual complexo, com duração de minutos ou horas, durante a primeira parte da operação da magia. Então você pode colocar a magia de lado para uso posterior. Quando realmente opera a magia, ela exige apenas uma manobra Concentrar. Você só pode ter uma magia preparada por vez.

Contatos

veja pág. MB48

Objetos mágicos autoconscientes que são mantidos em um local seguro são comprados como Contatos em vez de Aliados.

Equipamento Característico

veja pág. MB58

Em alguns cenários, é possível adquirir objetos mágicos como Equipamento Característico.

Se objetos mágicos podem ser comprados, baseie seu valor em pontos como Equipamento Característico no custo de seus encantamentos. Essa possibilidade é comum em campanhas de baixa fantasia.

Se um mercado para itens mágicos não foi estabelecido, baseie seu valor de pontos como Equipamento Característico no custo de energia para encantá-los. Normalmente, isso reflete um cenário onde os itens encantados são raros e únicos, como em muitas campanhas de alta fantasia. Nesse cenário, um ponto de personagem é negociado por 25 pontos de energia de encantamento. No entanto, a mesma abordagem também pode ser aplicada a uma campanha onde os aventureiros têm tantos itens encantados que precisam de servos para carregá-los. Em tal cenário, o MJ deve enfatizar a aventura cinematográfica ao invés do cálculo econômico. Uma proporção razoável para este tipo de campanha é 1.000 pontos de energia para 1 ponto de personagem.

Alguns objetos encantados são efetivamente personagens — golens, por exemplo. Compre-os como Aliados, não como Equipamento Característico.

Independentemente de como o valor de pontos de personagem de um item encantado é determinado, os personagens devem pagar pontos por ele como Equipamento Característico quando forem criados pela primeira vez. Uma vez que o personagem está no jogo, ele só pode adquirir mais itens encantados por meio de ações no jogo. Em um cenário de alta fantasia, onde objetos encantados não são colocados à venda, o MJ pode exigir que um personagem tenha a perícia encantamento ou tenha o Antecedente Incomum “Tem amigo encantador”, normalmente valendo 5 pontos.

Forma de Sombras

veja pág. MB61

Os MJs podem basear essa vantagem em tipos de imagens que não sejam sombras. Os limites de qualquer tipo de manifestação visível são movimento, manipulação, ataque e defesa. Para facilitar, mantenha-os iguais a uma sombra, a menos que seja explicitamente modificado por uma ampliação ou limitação. Algumas opções de modificação são as seguintes:

Forma Ilusória: Você se parece com uma imagem ou imagem projetada, com cores e detalhes visuais. Seus gestos e expressões faciais são visíveis e, se você “falar”, seus lábios podem ser lidos. +25%.

Forma Luminosa: Você se parece com um ponto ou área de luz projetada em uma superfície. Se a superfície tiver imagens ou palavras escritas, você pode iluminá-las. Sua luz não é brilhante o suficiente para ofuscar alguém; compre isso como uma Atribulação. +0%.

Toque: Você ainda não pode manipular fisicamente objetos sólidos, mas pode tocá-los, criando uma sensação fantasmagórica de calor, frio ou pressão. Os seres vivos podem sentir que você passa por eles com teste de Tato. +0% se estiver sempre ativa; +5% se for ativada ou desativada à vontade.

Reflexo: Você só pode se manifestar como uma imagem em um espelho ou outra superfície refletora (como um corpo d’água). Você só pode se mover até onde a superfície se estende. Se você tem essa limitação, pode comprar a capacidade de “pular” para uma superfície refletora diferente em outro lugar como teletransporte. -25%.

Se alguma variação de Forma de Sombra estiver sempre ativa, ela se tornará uma limitação da maneira usual.

Habilidades Modulares

veja pág. MB63

Em um cenário onde a magia envolve interação com espíritos, um xamã ou feiticeiro pode obter o uso de mágicas de espíritos que estão ligados a ele por alguma obrigação, ou que possuem Mentalidade de Escravo. Este é um novo tipo de Habilidade Modular:

Armadilha de Espíritos: Você tem a capacidade de carregar um ou mais espí-

ritos com você e acessar algumas de suas habilidades. Se um espírito conhece uma mágica, você pode usar seu conhecimento para operá-la. Se ele tiver qualquer tipo de conhecimento puramente factual, você pode tratá-lo como uma obra de referência, ganhando alguns pontos adicionais na perícia desse conhecimento. Você não pode conversar com seus espíritos, mesmo que eles sejam inteligentes o suficiente para conversar; você só pode emitir ordens (incluindo comandos para fornecer informações). Você pode obter os serviços de novos espíritos visitando ou se comunicando com o plano espiritual ou visitando um local físico onde os espíritos se manifestam. *Custo por espírito: 6 pontos base + 4 pontos por ponto das habilidades.*

Se seus espíritos estão ligados a objetos físicos (veja *Famíliares e Fetiches*, pág. 26) e se você deve criar ou adquirir um novo objeto para ganhar uma nova mágica, o custo é reduzido para 5 pontos base + 3 pontos por ponto das habilidades.

Hierarquia

veja pág. MB29

Em alguns cenários de fantasia, os magos se organizam em grupos com hierarquias internas. Às vezes, isso é apenas uma formalidade e pode ser tratado como Hierarquia Honorária custando 1 ponto/nível. Em um cenário onde grandes grupos de magos geralmente trabalham juntos em operação cerimonial, cadeias de comando formais são importantes e a Hierarquia Mágica deve custar 5 pontos/nível. Em uma civilização governada por magos, a Hierarquia Mágica pode se traduzir diretamente em Status e deve custar 10 pontos/nível.

Seres sobrenaturais podem ter suas próprias hierarquias e posições. Os anjos e demônios das crenças católicas medievais e a burocracia celestial do confucionismo oferecem exemplos. Em campanhas realizadas no mundo material, essas cadeias de comando raramente importam. Mas se os PdJs visitarem o céu ou o inferno ou apelarem a um poder maior para enviar ajuda, a Hierarquia Celestial ou Infernal fará uma diferença real. Qualquer um desses tipos deve custar 5 pontos/nível.

Insubstancialidade

veja pág. MB65

Várias ampliações e limitações adicionais podem definir as formas de Insubstancialidade que ocorrem na fantasia:

Materialização Difícil: A materialização custa 1 PF/minuto em vez de 1 PF/segundo. -20%.



Forma Ilusória: Quando você se desmaterializa, não se torna totalmente intangível. Seu corpo é feito de impressões sensoriais, como imagens e sons. Ataques podem prejudicá-lo da mesma forma e com os mesmos limites que para Forma de Sombras (pág. MB83): metade do dano para ataques físicos, e dano total para ataques de energia, sendo aumentado em 50% para ataques com base em iluminação. -15%.

Projeção: Quando você se torna insubstancial, como um espírito ou entidade psíquica, seu corpo fica para trás. Não tem consciência até que você volte para ele. Você pode se mover com o dobro do seu Deslocamento Básico, como se estivesse voando. Normalmente você parte de onde seu corpo físico está, mas se você tem a habilidade de perceber um lugar distante, você pode se materializar lá, e se você pode ver algum reino imaterial como o mundo espiritual, você pode entrar nele. Sua consciência permanece ligada ao seu corpo por um “cordão de prata”; você não perceberá as sensações físicas, mas se alguma coisa ameaçar a ligação entre seu corpo e sua forma imaterial, você será atraído de volta instantaneamente. Isso inclui tentativas de posseção mental ou espiritual de seu corpo e qualquer dano físico que exija um teste de HT para sobreviver. -50%.

Sem Deslocamento Vertical: Apesar de ser uma entidade insubstancial, você não pode ignorar a gravidade. Você deve se mover em uma superfície horizontal ou em uma superfície inclinada cuja inclinação não exigiria testes de escalada. Você ainda não pesa nada, então não deixa pegadas e pode andar em superfícies que não suportariam um corpo humano sólido, como a superfície de um corpo d'água. -10%.

Invisibilidade

veja pág. MB67

Um corpo projetado de forma astral (veja *Insubstantialidade*, pág. 130) geralmente é invisível. Isso é representado pela limitação Apenas Matéria (-10%), a ampliação Ativada ou Desativada à Vontade (+10%) e uma limitação especial:

Apenas na Forma Espiritual: Você deve se tornar insubstancial para se tornar invisível. -10%.

Língua Ferina

veja pág. MB68

As culturas Celtas antigas, entre outras, atribuíam aos bardos a capacidade de infligir várias maldições a qualquer um que ganhasse seu descontentamento. Para permitir uma variedade maior de maldições, Língua Ferina pode ser comprada com qualquer um dos modificadores especiais de Atribuição. A recu-

peração ocorre como se o alvo estivesse mentalmente atordoado, quer os modificadores incluam atordoamento ou não.

Memória Eidética

veja pág. MB69

O primeiro nível de Memória Eidética é uma vantagem que pode ser aprendida (consulte *Vantagens Que Podem Ser Aprendidas* na pág. MB294). Em cenários de fantasia histórica, bardos, mestres da sabedoria popular e magos podem cultivar essa habilidade. Veja o Capítulo 9, *Roma Arcana*, para um exemplo.

A memória eidética neste nível não é instantânea. A memorização de um texto exige tempo suficiente para recitá-lo ou lê-lo em voz alta; a memorização de uma imagem exige tempo suficiente para esboçá-la.

Metamorfose

veja pág. MB70

Um cenário de fantasia exige novas limitações especiais para definir certos tipos de metamorfos:

Apenas Quando Insubstancial: Você só pode mudar de forma quando estiver na forma imaterial — por exemplo, como um espírito ou como um corpo astral projetado. Isso tem muitas variações. Se você tem que se tornar imaterial para mudar de forma, mas pode manter a forma alterada quando material: -5%. Se você reverter automaticamente para sua forma básica quando se tornar material: -10%.

Incapaz de Memorizar Formas: Apenas para metamorfos. Depois de retornar de uma forma alternativa, você só pode assumi-la novamente copiando-a de uma fonte da mesma espécie. -50%.

Mudanças Vinculadas: Apenas para Licantropos. Você e outro licantropo são misticamente ligados; quando um muda de forma, o outro também deve mudar. Isso pode acontecer de uma das duas formas: sincronizado (ambos ou nenhum de vocês está em sua forma básica) ou oposto (quando um de vocês está em sua forma básica, o outro está em sua forma alternativa). As formas não precisam ser da mesma espécie; um homem que se transforma em lobo pode estar vinculado a uma mulher que se transforma em falcão ou a um lobo que se transforma em homem. -25%.

Requer Forma Intermediária: Apenas para licantropos. Normalmente, um licantropo com duas ou mais formas alternativas pode mudar de qualquer forma para outra diretamente. Essa limitação restringe essa liberdade. Se uma forma alternativa não puder voltar à forma básica diretamente, trata-se de uma limitação de -5%. Se uma forma alternativa só puder ser alcan-

çada a partir de outras formas, então é uma limitação de -10% dividido pelo número total de outras formas a partir das quais ela não pode ser alcançada.

Exemplos: Um metamorfo pode se tornar um lobo ou um morcego, mas deve assumir a forma humana no meio; cada forma tem uma limitação de -5% (-10% dividido pelas duas formas alternativas). Um metamorfo pode ir de homem para homem-lobo, e de homem-lobo para lobo, ou o contrário; a forma de lobo tem uma limitação de -5% por não ser capaz de se tornar humano diretamente, e uma limitação de -5% por não ser acessível a partir da forma humana, com um total de -10%.

Colapeles: Apenas licantropos. Você assume sua forma alternativa colocando a pele de uma criatura dessa forma, que é absorvida pelo seu corpo no processo; ou você tira a pele de sua forma básica, que deve ser mantida em segurança se você quiser voltar. Compre qualquer uma das versões como um conjunto de limitações de equipamentos; divida o valor total das limitações por 2, uma vez que elas se aplicam apenas em uma forma. A pele pode ser uma parte orgânica do seu corpo, que você é capaz de separar magicamente si mesmo, ou um dispositivo criado magicamente.

Obstinado

veja pág. MB74

Ser obstinado não ajuda em tarefas complexas que exigem atenção dividida. Em particular, ele não ajuda a opera mágicas ou a encantar. Ainda assim é útil para magos que estão fazendo pesquisas taumatológicas ou alquimistas que estão fazendo uma única poção ou preparação.

Patrono

veja pág. MB75

Além dos deuses, os espíritos podem servir como patronos. Defina-os como indivíduos poderosos, com custo base de 10–20 pontos.

Permissão de Segurança

veja pág. MB77

Em muitas sociedades históricas e cenários de fantasia histórica, a permissão de segurança no sentido moderno nem mesmo chegou a ser considerada. Mas as organizações locais podem ter seus próprios segredos e regras sobre quem os guarda. Trate isso como Permissão de Segurança com a metade do custo. O secretário confidencial de um grande nobre ou sacerdote pessoal, um inquisidor ou um servidor de confiança de uma guilda mágica secreta pode ter essa vantagem.

Saltador

veja pág. MB86

Os saltadores de mundos podem visitar mundos paralelos. Eles também podem visitar outros planos que não são “mundos paralelos” no sentido usual da ficção científica, em cenários de jogos onde tais mundos existem — por exemplo, os vários tipos de mundos mágicos discutidos nas páginas 39 a 45.

Senso de Direção

veja pág. MB87

Na exploração subterrânea, o Senso de Direção básico permite que você rastreie sua posição ao longo de um túnel e os ramos e bifurcações que você tomou, além de dizer qual caminho aponta para o norte (ou equivalente). Noção Tridimensional do Espaço fornece um mapa mental de onde cada túnel está em relação aos outros túneis. Faça um teste contra a IQ ou Engenharia (Mineração) para estimar as direções e distâncias de outros túneis que você pode alcançar cavando. Se você pertence a uma raça com vantagem de Escavação, você pode fazer um teste contra Percepção para o mesmo propósito.

Sentidos Aguçados

veja pág. MB88

Em um cenário onde existe mana, qualquer um com Aptidão Mágica pode ter Sentido de Mana Aguçado. Isso dá +1/nível para testes de detecção de magia, mas nenhum dos outros benefícios dos níveis de Aptidão Mágica. As formas de vida dependentes de mana devem tê-lo, particularmente em cenários de baixo mana.

Talento

veja pág. MB90

Em cenários de fantasia, vários grupos de habilidades adicionais têm talentos associados:

Bardo: Canto, Heráldica, Influência Musical, Literatura, Oratória, Poesia. **Bônus de Reação:** espectadores e outros bardos. 5 pontos/nível.

Boa Esposa: Costura, Cuidados com a Casa, Culinária, Diagnose, Jardinagem. **Bônus de Reação:** pessoas para as quais você toma conta da casa, prováveis cônjuges, e outras esposas. 5 pontos/nível.

Devoção: Auto-Hipnose, Exorcismo, Meditação, Ritual Religioso. **Bônus de Reação:** adeptos da sua fé. 5 pontos/nível.

Marinheiro: Controle de Carregamento, Habilidade com Nós, Manejo de Barcos, Marinhagem, Meteorologia, Navegação, Remo/Vela. **Bônus de Reação:** outros ligados ao mar. 10 pontos/nível.

Mestre Construtor: Alvenaria, Arquitetura, Carpintaria, Engenharia, Entrada Forçada. **Bônus de Reação:** trabalhadores nos seus projetos e potenciais empregadores. 5 pontos/nível.

Sábio: Arqueologia, Conhecimento Oculto, Filosofia, Geografia, Heráldica, História, Jurisprudência, Literatura, Ocultismo, Perícia Abrangente, Pesquisa, Teologia. **Bônus de Reação:** eruditos, estudantes, e pessoas que recorrem a você. 10 pontos/nível.

Sedutor: Arte Erótica, Canto, Dança, Maquiagem, Sex Appeal. **Bônus de Reação:** pessoas atraídas pelo seu sexo e pessoas que possam te empregar como uma atriz, cortesã, ou modelo. 5 pontos/nível.

Ver o Invisível

veja pág. MB96

A capacidade de ver espíritos é uma forma de Ver o Invisível.

Visão Noturna

veja pág. MB97

Como uma vantagem, a Visão Noturna permite enxergar em condições de pouca luz, bem como sob iluminação normal. Se você pode ver à noite melhor do que de dia, porque a luz do sol normal o ofusca, esta é uma característica de custo 0, encontrada por exemplo em orcs e corujas. Especifique quantos níveis de Visão Noturna você tem, como de costume. Nesse nível de iluminação, você pode ver normalmente. Você terá um redutor de -1 em testes de Visão e tarefas guiadas visualmente para cada nível em que seu ambiente seja mais escuro ou mais claro. Você ainda não conseguirá enxergar na escuridão total.

Exemplo: Orcs têm Visão Noturna 6 como um traço inerente. Na iluminação de -6 (uma noite de luar), eles podem ver perfeitamente. Com -3 ou -9, eles fazem testes de Visão com um redutor -3; em plena luz do dia eles os fazem com redutor de -6. Na escuridão total, eles são cegos.

NOVAS QUALIDADES

Posse Denominada : Você possui um objeto que foi ritualmente denominado (veja *Objetos Denominados*, pág. 26). Por si só, esse privilégio concede apenas o potencial para ganhar habilidades mágicas; quaisquer habilidades que ele realmente possua são compradas como encantamentos usando as regras para Equipamentos Característicos (pág. 130). A qualidade também é necessária, porque um objeto denominado, ao contrário de um objeto encantado comum, pode ganhar novas habilidades no futuro.

Vínculo com Arma : Você possui uma arma que é adequada para você de forma única. Sua qualidade pode não ser melhor do que o normal, mas quando você a usa, você ganha um bônus de +1 no NH efetivo. Esta não é uma sintonização mística, mas uma questão física de equilíbrio, adequada à sua mão e assim por diante. Se a arma for perdida ou destruída, o vínculo não se transfere para uma nova arma, mas o personagem pode adquirir um novo Vínculo com Arma em jogo.

Você pode ter um vínculo com uma arma de qualidade Boa ou Superior, ou mesmo com uma de qualidade Barata. O preço pago pela arma reflete a qualidade, mas não o seu vínculo especial com ela.

DESVANTAGENS

Aversão

veja pág. MB123

Alguns vampiros, licantropos e outros mortos-vivos sofrem os efeitos da Aversão apenas quando um crucifixo é realmente mostrado a eles; eles não podem sentir um escondido. Uma nova limitação representa isso:

Insensível. Você mostra a resposta usual à Aversão quando realmente vê o objeto que teme, mas não consegue senti-lo se ele está escondido sob as roupas ou dentro de um recipiente. -50%.

A Aversão com a limitação Insensível não depende do portador do objeto ter Fé Verdadeira.

Código de Honra

veja pág. MB126

Código de Honra (Saltador): Isso se assemelha ao Código de Honra (Cavaleiros), mas permite roubo, geralmente apenas contra pessoas com diferentes crenças políticas ou religiosas. As vítimas merecem um tratamento cortês, que pode incluir a devolução dos bens àqueles que estão do mesmo lado do saltador. -5 pontos.

Nem todos os saltadores têm este Código de Honra; muitos são rudes, até mesmo com mulheres, ou estão dispostos a roubar qualquer pessoa com dinheiro ou bens móveis.

Dependência

veja pág. MB130

Muitas criaturas mágicas tem uma Dependência de mana. Em uma campanha de fantasia, isso geralmente é Muito Comum (-5 pontos).

Os espíritos, e outros seres sobrenaturais, são frequentemente presos a um lugar específico. O valor base da Dependência reflete o tamanho do local. Todo um reino físico, como a terra ou os oceanos ou o submundo, é Muito Comum (-5 pontos). Um ambiente, como deserto ou selva, ou um continente ou país é Comum (-10 pontos). Uma pequena região física, como uma ilha, montanha ou rio, ou uma região política como um condado ou cidade grande, é Ocasional (-20 pontos); via de regra, qualquer área que pode ser cruzada em um dia conta. Um único local, como uma árvore ou construção específica, é Raro (-30 pontos).

Estigma Social

veja pág. MB138

Certas criaturas, como ratos, baratas e aranhas, têm um tipo distinto de estigma social (veja *Wugs*, pág. 59):

Verme: Você não é considerado perigoso, mas assustador e nojento: aplique um redutor de -2 em todos os testes de reação. As pessoas ficarão relutantes em tocá-lo e ficarão perturbadas se você as tocar de surpresa. Ninguém se oporá se tentarem matá-lo. -15 pontos.

Certos monstros, e até mesmo alguns personagens, têm outro estigma social distinto:

Morto: Você já foi um ser humano ou membro de outra raça sábia. Agora sua vida acabou. Ou você está visivelmente morto ou sua morte está registrada e pode ser descoberta se alguém verificar sua identidade. Você não tem direito legal de possuir propriedade; seus herdeiros podem tomar posse de seus bens materiais. Se você tentar interação social com os vivos, eles reagem a você com redutor de -4; aqueles que o encontrarem inesperadamente devem fazer uma Verificação de Pânico. -20 pontos.

Senso do Dever

veja pág. MB156

Um ser sobrenatural pode ter um dever, não com uma única espécie ou membro de uma espécie, mas com todas as coisas vivas em um determinado lugar, ou mesmo com o próprio lugar; a dríade de um bosque sagrado pode sentir o dever de guardar e proteger esse bosque. Se isso se aplicar a toda a vida na área, vale -10 pontos para uma área pequena ou -15 para uma grande; se só se aplica a algumas espécies (por exemplo, excluindo seres sábios), reduza para -5 e -10.

Atribuições Mágicas

Tanto no folclore quanto na ficção, a magia e outros talentos sobrenaturais, como o xamanismo e a profecia, costumam se ligar a características mais visíveis — às vezes prejudiciais e às vezes apenas perceptíveis. Os jogadores podem desejar seguir este conceito na criação de personagens. Características adequadas para um personagem talentoso incluem Dependência de um alucinógeno, Dor Crônica (enxaqueca), Epilepsia, Desastrado, Pesadelos (especialmente para adivinhos), Vozes, Magnetismo Sobrenatural e Características Distintas (cabelos ruivos são populares em ambientes de influência Celta). A Cegueira é tradicional para bardos. Pessoas magicamente dotadas também podem assumir o papel do sexo oposto, abertamente (veja *Dois-espíritos*, pág. 57) ou em segredo, ou preferem relacionamentos do mesmo sexo. Se isso é uma desvantagem, depende e como cada cultura encara.

Vício

veja pág. MB159

Os antigos Gregos acreditavam que um mortal poderia ser vítima da *nin-folepsia* ou do vício pelo amor de uma ninfa (veja o modelo *Ninfa*, pág. 213). Advertências semelhantes foram dadas contra muitos outros seres sobrenaturais, incluindo fadas, vampiros, súcubos e outros demônios, e até a própria Lilit (pág. 54). A ninfolepsia geralmente é legal, mas pode ser ilegal se autoridades religiosas ou mágicas tentarem banir esses amantes sobrenaturais. Normalmente é barato (na verdade, gratuito, já que a maioria dos seres sobrenaturais não se preocupa com a riqueza material), mas incapacitante ou alucinógeno. -10 pontos, se legal; -15 pontos, se ilegal.

Um lugar selvagem! Tão sagrado e encantado

Como nunca sob a lua minguante foi assombrada

Por uma mulher lamentando por seu amante demônio.

— Samuel Taylor Coleridge, *"Kubla Khan"*

NOVAS METACARACTERÍSTICAS

As seguintes combinações de vantagens e desvantagens existentes podem ser úteis na criação de raças ou personagens fantásticos, além daqueles listados nas páginas MB262–263. Eles são listados nas fichas de personagem como vantagens ou desvantagens individuais, para economizar espaço.

Cada coisa viva, ou mesmo cada riacho e pedra, pode ter seu próprio espírito; cada mágica pode exigir a ajuda de um espírito.

Características de Espírito

Em um cenário de fantasia, os espíritos podem estar em quase todos os lugares. Cada coisa viva, ou mesmo cada riacho e pedra, pode ter seu próprio espírito; cada mágica pode exigir a ajuda de um espírito. Mas a maioria dos espíritos é completamente imperceptível, exceto para outros espíritos e mortais especialmente dotados. Um espírito desse tipo teria a seguinte metacaracterística:

Espírito Imanifestado: Você é uma entidade totalmente imaterial. Você pode perceber o mundo físico, mas não pode afetá-lo de forma alguma e é indetectável aos sentidos físicos normais. Sua existência continuada não depende de nada físico, e você está imune a danos físicos. Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Insubstancialidade (Sempre Ativo, -50%) [40]; Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36]; Mudez (Somente Matéria, -10%) [-22]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]. 149 pontos.

Observação: Esta metacaracterística é quase o mesmo que Entidade Astral (pág. MB262), exceto que o espírito também não pode falar com os seres materiais.

Para criar um espírito que possa interagir com o mundo material de várias maneiras, pegue o Espírito Imanifestado e uma ou mais metacaracterísticas adicionais dos seguintes conjuntos.

Fala

Para criar um espírito que pode falar com os mortais, use uma das seguintes metacaracterísticas:

Fala Difícil: Você pode falar com seres físicos enquanto está em sua forma espiritual, mas exige um esforço considerável: 1 PF/minuto de fala. *21 pontos.*

Sem Mudez: Você pode conversar com seres físicos livremente enquanto está em sua forma espiritual. *22 pontos.*

Observação: A metacaracterística Entidade Astral equivale a Espírito Imanifestado [149] e Sem Mudez [22].

Visibilidade

Para criar um espírito que pode se mostrar aos mortais, escolha uma das seguintes características:

Aparição: Você pode se tornar visível, mas com grande esforço; cada segundo de visibilidade custa 1 PF. Invisibilidade (Normalmente Ativa, +5%; Somente Matéria, -10%) [38] *substitui* Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36]. *2 pontos.*

Fantasma: Você pode se tornar visível quando quiser, por quanto tempo quiser. Invisibilidade (Ativada ou Desativada à Vontade, +10%; Somente Matéria, -10%) [40] *substitui* Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36]. *4 pontos.*

Materialização

Para criar um espírito que pode assumir um corpo físico, use uma das seguintes metacaracterísticas:

Materialização: Você pode formar um corpo físico para si mesmo, por um tempo limitado. Isso tem duas versões. Na versão (1 PF/segundo), Insustancialidade (Normalmente Ativa, -40%) [48] *substitui* Insustancialidade (Sempre Ativo, -50%) [40], Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Apenas na Forma Espiritual, -10%) [32] *substitui* Invisibilidade (Somente Matéria, -10%) [36], e Mudez (Somente Matéria, -10%; Apenas na Forma Espiritual, -10%) [-20] *substitui* Mudez (Somente Matéria, -10%) [-22]. *6 pontos.* Na versão (1 PF/minuto), Insustancialidade (Materialização Difícil, -20%) [64] é o substituto para Insustancialidade (Sempre Ativo, -50%) [40]; as outras duas substituições são as mesmas. *22 pontos.*

Se você tiver uma dessas metacaracterísticas, o custo da Fala Difícil cai para 19 pontos, e o custo de Sem Mudez cai para 20 pontos. Os custos de Aparição e Fantasma permanecem os mesmos.

Outras Habilidades

Alguns espíritos têm outros poderes que os permitem afetar o mundo físico: possuir corpos de mortais, manipular objetos físicos, operar mágicas ou usar

poderes mágicos, ou outros poderes. Um espírito que pode possuir temporariamente um mortal simplesmente tem Possessão (Espiritual, -20%) [80]. Isso não precisa ser definido como uma metacaracterística; já é uma característica específica. Para as outras duas habilidades, use as seguintes metacaracterísticas:

Espírito Mágico: Você é capaz de afetar o mundo físico por meio de poderes mágicos, psíquicos ou espirituais. Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Sempre Ativo, -50%) [120] *substitui* Insustancialidade (Sempre Ativo, -50%) [40]. *80 pontos.*

Poltergeist: Você pode mover pequenos objetos físicos enquanto imaterial. Para fazer isso, você também deve ter Espírito Mágico. Compre como Telecinese (Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, 1, -20%) [4/nível].

Características de Morto-vivo Corpóreo

Os mortos-vivos corpóreos são os restos materiais dos mortos, reanimados por alguns meios, geralmente sobrenaturais. A maioria dos mortos-vivos corpóreos tem tanto o Sem Recuperação (Parcial) quanto o Sem Recuperação (Total); escolha um para o modelo racial. ST e PV aprimorados também são características raciais comuns, e muitos mortos-vivos corpóreos têm Voz Irritante ou Mudez. Várias metacaracterísticas são possíveis, dependendo da condição do corpo:

Morto-vivo Intacto: O defunto morreu há pouco e ainda não se decompôs. Hipotalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]. Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal, Palidez) [-15]. Traços Inerentes: Estéril. Alguns cadáveres têm o Traço Inerente “Se tornará um cadáver Em Decomposição,” mas outros são misticamente preservados. *95 pontos.*

Morto-vivo em Decomposição: O corpo do defunto teve tempo de se decompor antes da reanimação ou (em algumas versões) se decompôs após. Hipotalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Assexuado [-1]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Mau Cheiro [-10]. Traços Inerentes: Estéril, Se tornará um Esqueleto. *59 pontos.*

Morto-vivo Esquelético: A carne do defunto já se decompôs toda — ou quase toda; sobraram apenas os ossos e dentes, mantidos juntos por restos de

ligamentos ou mágica invisível. Ele é leve, rápido, mas um tanto quebrável. Velocidade Básica+1 [20]; Hipotalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; RD 2 [10]; Resistência ao Vácuo [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Olhos, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [40]. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Assexuado [-1]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Incapaz de Flutuar [-1]; Magro [-5]; Vulnerabilidade (Ataques por Contusão, ×2) [-30]. Traços Inerentes: O crânio tem RD total de 2, Estéril. *68 pontos.*

Morto-vivo Mumificado: Seja por preservação artificial ou exposição a ambiente de baixa umidade, o defunto ressecou em vez de decompor-se. O tecido ressecado resultante queima facilmente, a maior vulnerabilidade desse tipo de morto-vivo corpóreo. Hipotalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Come nem Bebe [10]; Não Respira [20]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebros, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [35]. Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Queimável) [-5]. Traços Inerentes: Estéril. *80 pontos.*

PERÍCIAS

Adivinhação

veja pág. MB174

Em um cenário com magia ativa, algumas formas adivinhação podem fornecer conhecimento real do futuro, eventos distantes ou verdades ocultas. Isso cria uma habilidade totalmente diferente das leituras baseadas na psicologia de cenários não mágicos, embora use as mesmas técnicas, como astrologia ou *feng shui*; veja *Vidência* (pág. 150).

Arma de Arremesso

veja pág. MB176

Em cenários de fantasia, outra especialização pode estar disponível:

Disco: Um projétil plano e circular, lançado com um movimento giratório, como o disco Romano ou o chakram indiano.

Arte ou Esporte de Combate

veja pág. MB181

Em um império decadente, especialmente com uma corte imperial introver-

tida (veja *Capitais Imperiais*, pág. 96), os aristocratas podem estudar técnicas de combate altamente minuciosas para executar simulações formais impressionantes, duelos estilizados ou praticar rituais meditativos, mas não para se manterem vivos no campo de batalha. Isso pode se encaixar em uma campanha de baixa fantasia, com um herói aristocrático aprendendo a sobreviver nos limites do império, ou uma campanha de fantasia leve, onde um choque de estilos leva a contratempos divertidos.

Assuntos Atuais/NT veja pág. MB182

Em muitos cenários de fantasia, as notícias viajam lentamente. Aplique a penalidade de -1 por *semana* em vez de por dia. O conhecimento obtido em um teste de Assuntos Atuais será muito menos atualizado. O meio de comunicação padrão é a fofoca local; visitas de bardos viajantes equivalem a assinar uma revista ou jornal.

Dentro de uma cidade, especialmente uma cidade grande, aplique a penalidade padrão de -1 por dia para notícias de acontecimentos cívicos.

Cavalgar veja pág. MB188

Cavalos de montaria se espalharam em NT2, mas o estribo não era de uso comum até NT3. Cavalgar com e sem estribos são diferentes familiaridades dentro da habilidade de Equitação: Cavallo (veja pág. MB188). Eles são predefinidos um para o outro com redutor de -3... o redutor normal de -2, e -1 adicional equivalente a diferença de um NT. Cavaleiros sem estribos não podem usar a perícia Lança de Justa. Para obter mais informações, consulte a pág. 220 em *Roma Arcana*.

Conhecimento do Terreno veja pág. MB190

Os personagens podem ter Conhecimento do Terreno de um ou mais reinos mágicos. Os limites geralmente têm apenas uma "extensão" vaga ou indefinida em qualquer sentido físico, então classifique os reinos pelo número de seres que os habitam. O Monte Olimpo seria comparável a uma cidade; o Inferno cristão seria comparável a um planeta — geralmente o maior "Terreno" que uma campanha de fantasia conterá.

Em geral, os habitantes do mundo material não têm um padrão de Conhecimento de Terreno para reinos mágicos. Se o reino mágico está "próximo" ao mundo material e compartilha suas

principais características geográficas, um teste de Conhecimento de Terreno fornecerá conhecimento dessas características puramente físicas. Em um cenário com tráfego ocasional entre diferentes planos ou reinos mágicos, as pessoas no mundo material terão Conhecimento de Terreno de todo o sistema. Este conhecimento é comparável ao de um estado interplanetário, com o conhecimento de cada plano sendo comparável ao de um planeta. Em um cenário de fantasia escandinava, por exemplo, os personagens podem ter Conhecimento de Terreno dos Nove Mundos.

Se o mundo material tiver recursos mágicos, como níveis variados de mana, o Conhecimento de Terreno irá incluí-los para qualquer um com Aptidão Mágica 0.

Criminologia/NT veja pág. MB193

Em um cenário onde a magia negra, maldições, sacrifício humano ou similares são comuns, a Criminologia tem uma especialização separada necessária para lidar com eles: Criminologia (Oculta). Esta e a convencional são predefinidas entre si com um redutor de -4. Um criminologista convencional que falha em seu teste de Criminologia (Oculta) enquanto investiga um crime mágico — mas que teria tido sucesso em um teste de Criminologia convencional — reconhecerá que precisa chamar um especialista e o mesmo acontece com o inverso.

Deslumbrar veja pág. MB194

Por opção do MJ, Dança ou Arte Erótica podem substituir o Oratória como pré-requisitos para as perícias de Deslumbrar.

Farmácia/NT veja pág. MB200

Paracelso experimentou o uso medicinal de substâncias inorgânicas como arsênio e mercúrio durante o Renascimento (NT4), e as raízes de seu trabalho remontam à alquimia medieval. Um MJ pode definir isso como uma forma inicial de Farmácia (Sintética).

Jogos de Entretenimento veja pág. MB205

Em um cenário cavaleiresco, os torneios contam como eventos esportivos, e aprender suas regras conta como uma especialização da perícia Jogos de Entretenimento.

Se duelar for legal ou costumeiro, o conhecimento de suas regras também é uma especialização da perícia Jogos de Entretenimento. Normalmente não são idênticas às regras para eventos puramente esportivos, as duas especializações são predefinidas entre si com um redutor de -3.

Em um cenário onde os magos lutam em duelos mágicos, conhecer as regras para tais competições é uma possível especialização dessa perícia. Não concede nenhum conhecimento para operar mágicas.

Linguística veja pág. MB208

Em um cenário de fantasia, a Linguística pode ter uma nova especialização exigida: Linguística (Animal). Ele confere às línguas animais os mesmos benefícios que a forma comum de Linguística confere às línguas humanas. Esta habilidade está disponível apenas com a permissão do MJ. A perícia Arremedo-12, especializada em Sons de Animais ou Chamados dos Pássaros, ou uma forma apropriada da vantagem do Arremedo, é um pré-requisito.

Materiais Perigosos/NT veja pág. MB210

Os cenários de fantasia, especialmente os cenários de fantasia sombria, têm alguns materiais perigosos muito incomuns. Em tais mundos, qualquer pessoa com essa perícia tem a chance de reconhecer poções estragadas, resíduos alquímicos, objetos magicamente contaminados ou amaldiçoados, carcaças de monstros não naturais e assim por diante. Isso normalmente depende dos sentidos físicos, mas Aptidão Mágica 0 permite a detecção de "erros" puramente sobrenaturais.

Perícia Abrangente veja pág. MB216

Em sociedades não letradas, uma nova perícia especializada é necessária:

Conhecimento Bárdico: Conhecimento de poemas não por seu valor literário, mas pelas informações que contêm. Estudar essa Literatura ensina boas histórias e canções de amor persuasivas. É a substituta para Pesquisa em uma sociedade não letrada. Pode substituir Diagnose, Geografia (Regional), História, Jurisprudência, Naturalista, Ocultismo ou Teologia.

Trato Social

veja pág. MB226

Se os magos costumam passar tempo com outros magos, esta habilidade tem uma especialização adicional:

Meio Mágico: Você pode julgar a hierarquia de outro mago na sociedade mágica e saber que grau de deferência ele deve receber e como demonstrá-lo. Se os magos lutam em duelos mágicos, você conhece o protocolo social de tal duelo. A posição relativa é baseada na Hierarquia Mágica (pág. 130), se existir; caso contrário, em IQ+Aptidão Mágica.

NOVAS TÉCNICAS

Atirar Encoberto pela Montaria

Difícil

Predefinido: Arco-4.

Pré-requisitos: Cavalgar e Arco; não pode exceder o NH em Arco.

Esta habilidade permite atirar por sobre (ou sob) uma montaria enquanto se curva ou se pendura sobre um lado, para acertar um inimigo do outro lado. Não ajuda a controlar a montaria; faça um teste contra Cavalgar-3 ou Pendurar na Sela (mais adiante) para isso.

Atirar para Trás

Difícil

Predefinido: Arco-4.

Pré-requisitos: Cavalgar e Arco; não pode exceder o NH em Arco.

Essa habilidade permite atirar em um alvo localizado na traseira enquanto virado para trás na sela de uma montaria. Não ajuda a controlar a montaria; faça um teste contra Cavalgar-1 para isso.

Corta-Bolsas

Difícil

Predefinido: Faca-5.

Pré-requisito: Faca.

Aprendida por ladrões, essa técnica envolve agarrar uma bolsa ou outro item pequeno com uma das mãos e cortar entre seus fios ou alça com a outra. Se executado com

sucesso, ele deixa a bolsa na posse do ladrão. O MJ faz um teste de Percepção para a vítima. Se a margem de sucesso do teste de Corta-Bolsas for maior do que a do teste de Percepção, a vítima permanece inconsciente do roubo.

Curva Acentuada

Difícil

Predefinido: Carroceiro-1.

Pré-requisito: Carroceiro; não pode exceder o NH em Carroceiro.

Os cocheiros usam essa técnica para evitar a penalidade de giros de 120°. Em velocidade máxima, uma carruagem ou biga tem um raio de rotação de 2 metros; ou seja, um cocheiro pode executar uma volta de 60° após se mover 2 metros. Uma curva fechada aumenta para 120° (ou 60° após um metro). Fazer uma curva fechada exige um teste contra Carroceiro-1 (veja *Forçando a Barra*, pág. MB395). Depois de aprender esta técnica, um cocheiro pode fazer essas curvas sem penalidade.

Pendurar na Sela

Difícil

Predefinido: Cavalgar-3.

Pré-requisito: Cavalgar; não pode exceder o NH em Cavalgar-1.

Esse é o truque da equitação de pendurar-se de lado de um lado da montaria, de modo que a maior parte do corpo não esteja exposta ao fogo inimigo (pág. MB397). Isso é sempre um pouco mais difícil do que cavalgar ereto e olhando para a frente.

Soltar as Rédeas

Difícil

Predefinido: Cavalgar-3.

Pré-requisito: Cavalgar; não pode exceder o NH em Cavalgar.

Essa técnica permite controlar um cavalo ou outra montaria adequada sem rédeas, arreios ou freios, comunicando-se com eles por meio de mudanças de postura e pressão no joelho. Substitui a perícia Cavalgar para este tipo de equitação.

Tiro com Arco em Carruagem

Difícil

Predefinido: Arco-6.

Pré-requisitos: Arco; não pode exceder o NH em Arco.

Essa técnica permite que você use um arco de forma eficaz ao andar em uma carruagem, biga, ou outro veículo com rodas. Os modificadores para disparar enquanto se move (pág. MB397) nunca podem reduzir seu NH com o Arco abaixo do seu nível de Tiro com Arco em Carruagem. (Outras penalidades se aplicam normalmente.) Por exemplo, se você tivesse Arco-13 e Tiro com Arco em Carruagem-11, as penalidades para arco e flecha de um veículo em movimento nunca reduziriam seu NH para menos de 11, antes de outros modificadores.



Perícias e Modificadores de Tamanho

Fazer armas ou armaduras para membros de raças maiores ou menores é um desafio para um armeiro; o ajuste, o equilíbrio e outras qualidades precisam de ajustes de maneiras que podem não ser óbvias. O NH efetivo em Armeiro tem um redutor de -1 por ponto de diferença no MT entre as duas raças. Um homem fazendo uma espada para um pequenino (MT -2) faria um teste contra Armeiro-2, e o mesmo aconteceria com um pequenino fazendo uma espada para um homem! O mesmo se aplica a vários outros ofícios e perícias de design: Arquitetura, Costura e até Culinária. A experiência em trabalhar para

esses clientes pode superar essa dificuldade; trate cada novo MT como uma nova Familiaridade.

Usar armas projetadas para membros de raças maiores ou menores também é mais difícil: há um redutor de -2 na perícia da arma por ponto de diferença em MT. Se a penalidade for de -10 ou maior, a arma simplesmente não pode ser usada. Isso além de quaisquer problemas com o ST mínimo necessário. O mesmo se aplica ao uso de ferramentas ou outros equipamentos. Essas penalidades refletem a diferença absoluta no tamanho físico e não podem ser compradas (exceto mudando o tamanho).

RIQUEZA E STATUS

Na maioria das campanhas de fantasia, as transações econômicas não são o foco principal. O dinheiro é simplesmente um limitador importante sobre o equipamento que os aventureiros podem ter (veja *Equipamento*, pág. 140), uma recompensa por suas aventuras e o preço de uma visita à taverna local. Em uma campanha cujos personagens estão ativamente envolvidos na vida de uma comunidade, ao invés de apenas de passagem, sua riqueza e renda refletem principalmente sua posição social e mantêm seu status. As regras nesta seção se encaixam nessa abordagem.

MOEDA E PREÇOS

No **GURPS**, a unidade monetária padrão é sempre escrita “\$.” Isso não significa que as pessoas em um mundo de campanha realmente cotem preços em dólares. O dólar pode ser igual a qualquer moeda real, peso de metal precioso ou outra mercadoria que o MJ determinar.

A maioria dos cenários de fantasia tem moedas de ouro e prata. O **GURPS** oferece dois tratamentos padrão para essa cunhagem.

Em uma economia histórica realista, meio quilo de prata vale \$ 1.000. Um sistema típico de cunhagem usa moedas de um centavo de prata, menores que uma moeda americana e valendo \$4, e moedas de latão ou cobre, valendo \$1. Se os bolsos não foram inventados, as pessoas podem levar moedas na boca. O ouro tem em média 20 vezes mais valor do que a prata, mas a maioria das pessoas nunca vê moedas de ouro. Um senhor ou rei pode se tornar famoso como um “doador de anéis” por recompensar seus seguidores com anéis de ouro.

Em alguns cenários de fantasia, o metal precioso parece muito mais comum. Os reis distribuem bolsas cheias de ouro, e os tesouros contêm grandes quantidades — um dragão pode usar seu tesouro como cama. Em tal mundo, o poder de compra de ouro e prata é muito menor. O \$ representa uma onça de prata e uma peça de ouro de uma onça vale \$20.

Dependendo da importância da precisão histórica para a campanha, os MJs podem cotar preços em \$, peças de prata, centavos ou o nome histórico ou inventado de alguma moeda comumente usada. MJs que querem *muito* realismo podem usar proporções históricas, como os medievais 240 centavos = 20 xelins = 1 libra (ainda usado na Grã-Bretanha até o final do século 20) ou moedas Romanas (pág. 221).

STATUS E CUSTO DE VIDA

No **GURPS**, o custo de vida define o Status. Os MJs podem entender isso de duas maneiras diferentes. Em uma abordagem, uma pessoa *nasce* em um Status, e isso lhe dá a obrigação de manter um certo padrão de vida. Se sua renda não for suficiente, ele pode pedir dinheiro emprestado (adquirindo Dívidas), vender seus bens, dar uma demonstração de riqueza que não possui (adquirindo um Segredo) ou cair em desgraça (adquirindo uma má Reputação), mas ele não perderá seu Status. No outro, uma pessoa gasta dinheiro com o custo de vida de um Status e *adquire* esse Status. Se ele não gastar o suficiente, seu Status diminui. Na maioria das civilizações, as duas abordagens coexistem, mas antes da Revolução Industrial, a primeira era mais comum, especialmente nas áreas rurais.

Os cenários de fantasia histórica costumam ter um padrão triangular de riqueza. A maioria das pessoas são camponeses, com um padrão de vida Status -1. Um número menor de pessoas estará no Status 0 ou superior. O Status 0 ainda é “médio”, mas esse médio inclui algumas pessoas incrivelmente ricas e muitas pessoas pobres. O Status 0 tornará os aventureiros melhores do que a maioria das pessoas.

Uma sociedade com alto NT pode ter um a riqueza num padrão em diamante. A maioria das pessoas são cidadãos médios, com um padrão de vida Status 0. Grupos de pessoas em número aproximadamente igual terão Status mais alto e mais baixo. O status 0 coloca os aventureiros no mesmo nível que a maioria das outras pessoas. Em algumas sociedades de fantasia, a magia pode melhorar a sorte da maioria das pessoas o suficiente para produzir esse padrão de riqueza; veja *Magia e Tecnologia* (pág. 64).

A maior parte da “renda” de um camponês é a comida que ele produz em sua própria fazenda e dela se alimenta. Do custo de vida total de \$300, entre \$150 e \$250 são alimentos. De 50% a 80% disso é composto de amido: trigo, arroz, milho ou outro grão, ou ainda batata, inhame ou outra raiz. Vegetais, frutas e laticínios adicionam um pouco de sabor e nutrição; a carne é sempre um luxo. O que sobra compra combustíveis, roupas, paga o aluguel, impostos, dízimos e ocasional entretenimento, ou emergências. Pessoas com Status mais elevado têm uma dieta mais variada e têm uma sobra maior para gastar em outras coisas além da comida. Pessoas com Status inferior usam roupas surradas e às vezes passam fome.



A Vida na Cidade Grande

O transporte é caro em NT1-4. (A magia pode fornecer transporte mais barato; se o fizer, a sociedade resultante se parecerá mais com o mundo moderno.) Levar alimentos da fazenda para a cidade aumenta seu custo substancialmente; dobrar os preços não seria incomum. Como os alimentos constituem a maior parte do custo de vida, os habitantes da cidade têm um custo de vida mais alto.

A maneira mais simples de definir isso é como um Status mais alto; o morador médio da cidade é Status 0 em vez de Status -1. Isso não significa que ele coma melhor do que o camponês Status -1. Ele pode comer pior. Mas ele come dentro das muralhas da cidade. Ele pode ter uma escolha maior de ocupações ou um trabalho que seja mais interessante; ele certamente tem uma seleção maior de coisas para comprar e vender, e arredores que são mais interessantes.

Sustentando uma Família

Nas sociedades em NT1-4, quase todos se casam. Aqueles que não o fazem são em sua maioria escravos, homens livres extremamente pobres ou pessoas com votos religiosos. No país, o custo de vida para o Status -1 inclui o sustento da esposa e dos filhos. Um homem com me-

nos que isso geralmente é considerado pobre demais para se casar. Na cidade, por causa do alto preço dos alimentos, um homem precisa ter Status 0 para sustentar a esposa e os filhos; Com Status -1 homens podem se casar apenas se suas esposas continuarem a trabalhar.

Um homem sem esposa tem um custo de vida mais baixo. Para dar uma média aproximada, ele pode precisar apenas da metade para se sustentar. Mas ele não conseguirá a mesma qualidade de vida. Administrar uma casa exige trabalho pesado ou supervisão constante dos empregados. Os homens não são treinados para fazer isso e os que trabalham estarão muito ocupados a maior parte do tempo. Um homem solteiro come comida simplória e não tem ninguém para cuidar dele se ele adoecer. Sustentar uma esposa é caro, mas traz um padrão de vida mais alto.

RENDA

Em termos de mecânica de jogo, o **GURPS** tem três fontes básicas de renda: trabalho; rendimentos de investimentos e subsídios; e lucros de vendas.

Empregos

Empregos podem ser definidos de várias maneiras. Pequenos fazendeiros e caçadores tribais produzem coisas principalmente para seu próprio uso,

realizando todas as tarefas necessárias. Artesãos e profissionais atendem às necessidades de outras pessoas e recebem remuneração das pessoas que atendem. Servos e funcionários trabalham para uma pessoa, organização ou comunidade específica e recebem pagamento pelo tempo que disponibilizam. Em todos os três tipos de trabalho, a receita do trabalho depende do cumprimento de algum conjunto de requisitos.

No **GURPS**, várias características definem cada trabalho: as perícias ou outras qualificações que devem ser atendidas para ter o trabalho; o teste de sucesso que determina o quão bem o trabalho é executado; o rendimento mensal do trabalho; e o nível de Riqueza do trabalho. Em um trabalho assalariado, a renda não é afetada pelo sucesso ou fracasso comum; em um trabalho *freelance*, cada ponto de sucesso ou fracasso aumenta ou diminui a renda em 10%.

Em uma campanha, a maioria dos empregos usa modelos ocupacionais, e a maioria dos modelos tem descrições de trabalho anexadas; consulte os modelos anteriores neste capítulo para exemplos. Os empregos que não são aventureiros não exigem uma descrição detalhada. No entanto, alguns aventureiros podem ter esses empregos quando não estão se aventurando, e outras pessoas ao seu redor certamente têm esses empregos. Aqui está uma pequena lista de empregos desse tipo para um cenário típico de fantasia histórica. (Os níveis de renda são para cenários NT3; ajuste-os para cima ou para baixo para NT1, 2 ou 4.)

Agricultor

As vidas dos pequenos agricultores se dividem entre ricos proprietários de terras com grandes propriedades e trabalhadores pobres sem terras. Eles geralmente cultivam uma cultura principal para o mercado, mas cultivam outras variedades e mantêm alguns animais para suas próprias necessidades. Seu horário de trabalho depende da época do ano; durante a colheita, eles trabalham até a exaustão e ainda podem não terminar. Se suas lavouras fracassam, eles passam fome.

Pré-requisitos: Cultivo 12+; HT 10+.

Teste de Desempenho: Cultivo. Em caso de falha crítica, uma das duas coisas acontece: (1) A lavoura é perdida para praga, seca ou infestação de animais daninhos, reduzindo a renda em (1d × 10)% por seis meses; (2) um animal de carga (touro, asno, ou cavalo) morre e deve ser repostado.

Salário Mensal: \$300. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Armeiro

O trabalho de armeiro pode servir de modelo para a maioria dos trabalhos de artesãos altamente qualificados com clientelas específicas. Os armeiros se especializam em um tipo de arma ou armadura (veja a pág. MB179). A perícia Joalheiro permite que eles decorem seus produtos para compradores ricos.

Pré-requisitos: Armeiro 14+; Joalheiro 11+.

Teste de Desempenho: Armeiro. Em caso de falha crítica, ganhe Reputação -1 pela baixa qualidade do trabalho.

Salário Mensal: \$1.000. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Cortesão

Um cortesão passa a maior parte de seu tempo na corte, acompanhando seu rei, rainha ou imperador. Seus ganhos vêm da propriedade que o governante lhe concedeu, mas na verdade ele não mora em sua propriedade. Perder a apreciação do governante pode significar perder sua terra e toda a renda que ela produz.

Pré-requisitos: Trato Social 14+; Status 3+.

Teste de Desempenho: Trato Social. Em caso de falha crítica, perde a apreciação do governante; O Status diminui um nível e deve deixar a corte.

Salário Mensal: \$13.500.

Nível de Riqueza: Muito Rico. Sustenta Status 3.

Ferreiro

Este trabalho pode servir de modelo para a maioria dos trabalhos artesanais. Nas sociedades medievais e posteriores, um ferreiro ganha muito dinheiro ferrando cavalos, mas suas habilidades também abrangem a metalurgia em geral.

Pré-requisitos: Ferreiro 12+; ST 12+.

Teste de Desempenho: Ferreiro. Em caso de falha crítica, se lesiona no trabalho, sofrendo 1d de dano por queimadura (do metal quente) ou dano por contusão (sendo escoiceado por um cavalo).

Salário Mensal: \$600. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Garçonete

As garçonetes buscam bebidas para os clientes da taverna, limpam as mesas vazias e às vezes trabalham na cozinha, mas seu verdadeiro trabalho é influenciar os clientes a gastar mais e voltar. Grande parte de sua renda é proveniente de gorjetas.

Pré-requisitos: Trato Social (Servo) 11+ ou Sex Appeal 11+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, o emprego é perdido.

Salário Mensal: \$360. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Lacaio

Um cavalheiro solteiro, ou um casado longe de sua família, precisa de alguém para fazer as tarefas domésticas. Esse é o trabalho do lacaio. Curtir uma preguiça, ser incompetente sem maiores consequências, ouvir piadas grosseiras e ceder ao medo quando seu mestre tem de ser corajoso são os benefícios secundários de um lacaio. Este é um trabalho assalariado, em tese, mas a remuneração pode ser irregular.

Pré-requisitos: Trato Social (Servo) 12+.

Teste de Desempenho: Trato Social (Servo). Em caso de falha crítica, espancado, sofrendo 1d de dano.

Salário Mensal: \$350.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Mendigo

Os mendigos são “pagos” persuadindo outras pessoas a dar-lhes dinheiro, usando métodos como exibir uma desvantagem física ou contar uma história de dificuldades — ou, às vezes, vendendo informações. Os mendigos da cidade geralmente têm locais preferidos nas ruas; os mendigos do campo muitas vezes vagam de vilarejo em vilarejo.

Pré-requisitos: Status -2 ou menor.

Teste de Desempenho: Manha. Em caso de falha crítica, apanha gravemente, sofrendo 2d de dano.

Salário Mensal: \$150. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Pobre. Sustenta Status -2.

Mercenário

Guerreiros de vários tipos podem acabar em uma “companhia livre”, lutando por dinheiro. Eles não têm lealdades fixas, mas viajam de guerra em guerra, servindo ao lado que pagar mais. Mercenários honrados não trairão seus contratos ou seus companheiros. Vários modelos ocupacionais podem ajustar um personagem para este papel: arqueiro, bárbaro, cavaleiro errante, matador ou até mesmo mago de combate.

Pré-requisitos: Qualquer perícia com arma 12+; HT 10+.

Teste de Desempenho: Perícia com arma. Em caso de falha crítica, se machuca e sofre 2d de dano.

Salário Mensal: \$700. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Pescador

Um pescador de água salgada rema ou navega para o mar todas as manhãs e traz o que pescou todas as noites. Ele vende a maior parte, ou sua esposa o faz.

Pré-requisitos: Remo/Vela 12+; Pescaria 12+; HT 10+.

Teste de Desempenho: O mais baixo NH entre Remo/Vela ou Pescaria. Em caso de falha crítica, a embarcação é perdida numa tempestade e precisa ser substituída.

Salário Mensal: \$300. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Sacerdote

O trabalho de um sacerdote é servir a seu deus e liderar sua comunidade na adoração. Ele não deveria abordá-lo comercialmente. A maioria das rendas sacerdotais assume a forma de salários regulares. Um sacerdote que recebe uma taxa a cada cerimônia, ou que depende de inspirar os adoradores à generosidade, pode ter ganhos influenciados por sua margem de sucesso ou fracasso.

Pré-requisitos: Ritual Religioso 12+; Teologia 11+.

Teste de Desempenho: Ritual Religioso. Em caso de falha crítica, destituído de sua posição por blasfêmia, heresia ou impiedade.

Salário Mensal: \$1.500.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Taverneiro

O taverneiro enche as canecas que a garçonete serve. A maioria de seus clientes provavelmente são regulares, mas ele também precisa saber como lidar com estranhos. Os estalajadeiros fazem um trabalho semelhante, mas têm Riqueza e quartos Confortáveis, e estábulos para alugar.

Pré-requisitos: Bartender 12+; Psicologia 11+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, a taverna é danificada por uma grande briga generalizada; perde 2x salários mensais para cobrir os custos do reparo, das vendas não realizadas nesse período, e das multas de autoridades legais.

Salário Mensal: \$650. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Renda Própria

No **GURPS**, Renda Própria inclui qualquer fonte de renda regular que não seja o trabalho. Em um cenário de fantasia, possuir terras, receber mesada da família, possuir uma casa com quartos para alugar e morar em uma cidade que dá comida de graça aos seus cidadãos são considerados Renda Própria. Alguns tipos exigem que o beneficiário gaste algumas horas por mês recolhendo a renda. Isso não é considerado um trabalho, desde que o tempo envolvido seja modesto e que nenhum teste de desempenho seja necessário.

Na maioria das civilizações NT1-4, possuir terras, especialmente terras agrícolas, é mais respeitável do que qualquer outra forma de riqueza. Pode ser a única forma de riqueza que conta para o Status.

As sociedades feudais normalmente compartilham essas atitudes, mas o governante concede terras em troca do serviço militar. Em vez de viver na corte real, sendo pago em dinheiro e comprando o que a terra produz, o senhor feudal vive nas terras do rei e recebe uma parte do que ela produz. Enquanto o governante for forte o suficiente para tomar a terra de volta e dá-la a outra pessoa, o governante tem Renda Própria, que atribui a seus seguidores para recompensar seus serviços. Se os senhores puderem permanecer na terra enfrentando o rei, os senhores terão Renda Própria. Arranjos semelhantes podem ser aplicados a cortesões (senhores feudais que vivem na corte) ou padres cujas igrejas tenham terras ou renda de investimento.



Vendas e Lucros

Os aventureiros podem adquirir objetos valiosos durante suas aventuras. Os proprietários anteriores podem estar mortos há muito tempo, ou os aventureiros podem matá-los durante a aventura. Se eles ainda estiverem vivos, os aventureiros terão que desmembrar o saque para que não possa ser identificado, ou vendê-lo para um receptor que possa fazer isso.

Os itens vendáveis podem ser bens pessoais. Um personagem que perdeu seu emprego, ou cujos investimentos deram errado, pode precisar vender o que possui para pagar suas despesas. Esta pode ser uma cena dramática, como um samurai vende sua espada ou um rico aristocrata se desfazendo de sua coleção de arte.

Um comerciante pode comprar objetos valiosos, levá-los para algum lugar longe, onde sejam raros, e vendê-los por um preço mais alto. Em algumas rotas comerciais, ele pode comprar produtos

comerciais exóticos para a viagem de volta. Se isso não for uma opção, ele pode simplesmente levar o dinheiro para casa — mas ele precisa lucrar o dobro pela sua mercadoria para fazer a viagem valer a pena.

Para determinar o resultado de uma venda, faça um teste de reação para o comprador ou um teste de influência para o vendedor.

Vendedores ambulantes, lojistas e outros pequenos comerciantes costumam fazer muitas vendas todos os meses. Pequenos ladrões podem visitar seus receptadores a cada poucos dias com novos saques. Trate esse tipo de venda como um trabalho freelance com teste de desempenho mensal, em vez de testar para cada transação. Se a venda ocorrer após uma viagem longa e perigosa, um roubo cuidadosamente planejado ou uma exploração de uma masmorra — qualquer coisa que possa ser tratada como uma aventura — então uma reação ou rolagem de influência determinará o lucro da venda.

EQUIPAMENTO

Como regra, os personagens não podem gastar mais do que 20% de sua riqueza inicial em equipamentos de aventura (\$200 para personagens com riqueza média em um cenário de fantasia medieval típico). O resto deve ser gasto em terra, abrigo, móveis, equipamentos e outros itens volumosos. Uma exceção pode ser feita para qualquer pessoa cuja riqueza inicial seja Pobre, ou para um andariço sem casa fixa, como um bardo ou cavaleiro errante.

Para começar com aventureiros mais bem equipados, use a opção “pontos por dinheiro” ou “pontos por equipamento”. O MJ pode permitir a troca de um ponto de personagem por dinheiro ou equipamento equivalente



a 10% da riqueza inicial padrão para a campanha (\$100 em uma campanha de fantasia medieval), conforme especificado na pág. MB26.

Um limite sugerido para o número de pontos de personagem usados desta forma é de 30 pontos no total.

O equipamento disponível é decisão do MJ. Para uma campanha de fantasia média, use as listas para o NT apropriado no Módulo Básico. Alternativamente, o MJ pode criar uma nova lista para um cenário de fantasia específico.

Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
ARMA DE HASTE (DX-5, Lança-4, Bastão-4, ou Maça/Machado de Duas Mãos-4)								
1	Arpão Carangueja	GdP-1 corte	2,3*	0D	\$100	3,5	10†	[1]
3	Lança de Fogo	1d-1 qmd	3-5	-1D	\$50	2,5	9†	[2, 3]
LANÇA (DX-5, Armas de Haste-4, ou Bastão-2)								
2	Tridente	GdP+3 (0.5) perf	1	0D	\$40	2,5	10	–
	duas mãos	GdP+4 (0.5) perf	1,2*	0	–	–	10†	–

ARMAS EXÓTICAS

Civilizações antigas e medievais criaram algumas armas incomuns. Nem todas eram práticas, mas elas podem dar um colorido a uma campanha de fantasia histórica.

[1] Usado principalmente por marinheiros; um grande anzol que pode segurar uma embarcação inimiga, um

peixe grande ou um inimigo humano e puxá-lo para mais perto — ou escalá-lo, se for muito pesado para puxar. Uma Disputa Rápida de ST determina qual dos dois oponentes em disputa é puxado em direção ao outro. O gancho também inflige 1 ponto/segundo de dano de corte ao puxar o alvo resistido pela RD; quando o dano se iguala ao PVInicial do alvo ou ao dano incapacitante para um membro, ele o cortou, liberando-o para fugir ou cair.

[2] Um foguete amarrado à extremidade de um mastro, com o exaustor usado como uma arma; divida o dano por 4 para cada 2 metros adicionais de alcance.

[3] Algumas lanças de fogo têm pedaços de ferro embutidos na pólvora; não são projéteis eficazes, mas adicionam 2 pa ao dano na alcance normal.

Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observ.
BESTA (DX-4)											
2	Besta de Repetição	GdP+2 perf	4	×15/×20	5,3/0,3	1	10(20)	\$500	9	-5	[1]
ARREMESSADOR DE LANÇA (DX-5 ou Arma de Arremesso (Lança)-4)											
0	Woomera	–	–	–	1	1	1(1)	\$40	–	–	[2]
	c/lança	GeB+3 perf	2	×1,5/×2	2	–	–	\$40	7	-6	
ARMA DE ARREMESSO (DISCO) (DX-4)											
2	Disco de Arremesso	GdP+2 cont	2	×4/×6	1	1	1	\$50	–	-3	
2	Chakram	GdP+1 corte	1	×1,5/×2,5	1	1	1	\$50	–	-2	

[1] A besta de repetição tem um carregador para seus virotes; exige engatilhamento entre os tiros (2 segundos), mas não precisa ser recarregada até que o carregador esteja vazio.

[2] O woomera é um verdadeiro arremessador de lança, maior do que o atlatl, que é um arremessador de dardo. São necessárias duas mãos para preparar, mas apenas uma para atacar.

teriais ultraleves ou estruturas quase vivas extremamente sofisticadas. Esses veículos são o trabalho de Desenvolvedores de baixa tecnologia, como Déda-lo, ou de raças de artesãos brilhantes, como os anões.

Veja o **Módulo Básico** para vários outros veículos apropriados para cenários de fantasia histórica: a carruagem (NT1), a carroça (NT3), o coche (NT4), a canoa (NT0), o penteconter (NT2) e o barinel (NT3).

Veículos Terrestres

A tabela de veículos terrestres inclui alguns “veículos” que não possuem mecanismos de direção e geralmente não possuem ocupantes internos. O palanquim é “conduzido” pelos homens que o carregam; o carroballista e o carro de boi pelos animais de tração que os pu-

xam, sob o controle de seu motorista, que caminha ao lado.

Carro de Boi: O veículo agrícola padrão de NT1 a NT5 (embora depois de NT3 tenha sido acompanhado por uma carroça puxada por cavalo). Uma junta de bois puxa-o, e o carroceiro caminha ao lado, guiando os bois; não há assento no carro. Um carro de boi totalmente carregado viaja a 3 km/h por não mais do que cinco horas/dia.

Carroballista: A primeira versão da artilharia de campanha, usada pelas legiões Romanas: um grande escorpião (dano 6d+2 veja pág. MB268) montado em uma base com rodas. Duas mulas o puxavam. Há espaço no corpo para 60 virotes.

Palanquim: Um veículo de luxo para os ricos, carregado nos ombros por quatro homens fortes, geralmente escravos.

VEÍCULOS

Esses poucos exemplos de veículos são úteis em cenários de fantasia histórica. Muitos têm protótipos históricos; outros vêm da ficção, lenda ou especulação sobre possibilidades tecnológicas não realizadas. Alguns são rotulados como NT (*n*+1), se seus designs incluem elementos “fantásticos”, como ma-

Veículos Terrestres

NT	Veículo	ST/PV	Mnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos	Obs.
LEVANTAMENTO														
1	Palanquim	28†	0/1	12q	2/2	0,145	0,1	+1	0+1	1	F	\$160	4Tr	[1]
CARROCEIRO														
1	Carro de Boi	33†	-3/3	12q	2/2*	0,6	0,3	+1	0	1	F	\$250	2Tr C 2Rd	[1]
2	Carroballista	30†	-3/2	10q	1/4*	0,25	0,05	+1	0	4	F	\$7.000	2Tr 3Rd	[1]

[1] Animais de tração são: homens para o palanquim, bois para o carro de boi, e mulas para o carroballista.

Veículos Aquáticos

NT	Veículo	ST/PV	Mnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.
REMO/VELA/NT (VELEIRO)									
2	Barco de Pesca (10 pés)	100†	0/2	12q	0,2/4	3,2	2,2	+2	2
3+1	Veleiro Élfico (12 pés)	125†	+2/1	12q	1,5/8	1,9	1,2	+2	3
REMO/VELA/NT (SEM MOTOR)									
1+1	Canoa Fluvial Élfica (12 pés)	70†	+2/1	13q	0,05/3	0,425	0,3	+2	2
3	Barco a Remo (15 pés)	90†	0/3	12q	0,1/3	1,65	0,95	+2	6+1
MANEJO DE BARCOS (NAVIO)									
1	Eicoseres (50 pés)	130†	-3/2	11q	0,05/4	5	2,8	+6	22
2	Liburna (60 pés)	180†	-4/3	11q	0,1/4	13	7	+6	60
2	Tirreme (120 pés)	290†	-3/3	12q	0,1/5	27	21	+8	186+14
3	Cruzador (118 pés)	450	-4/4	11q	0,1/5	600	510	+8	72+50
3	Dhow (90 pés)	325†	-3/2	11q	0,2/7	128	94	+8	12
3	Dracar (150 pés)	330†	-3/3	12q	0,2/5	60	24	+8	70+70
3+1	Navio à Vela Élfico (90 pés)	340†	-2/4	13q	0,5/9	42	27	+7	14
4	Navio Pirata (75 pés)	370†	-3/4	12q	0,03/3	64	14	+7	43
4	Galeão Espanhol (150 pés)	680†	-3/5	12q	0,2/7	930	620	+8	80+120

VEÍCULOS AQUÁTICOS

A maioria dos barcos e navios nesta tabela têm protótipos históricos:

Barco a Remo: Uma embarcação a remo, útil para se locomover em um rio ou porto. Os navios de alto mar maiores transportarão um ou mais destes para resolver pequenas coisas. Seu uso como botes salva-vidas veio historicamente muito mais tarde.

Barco de Pesca: Uma pequena embarcação à vela adequada para a pesca em alto mar ou para uma variedade de outras tarefas.

Dhow: O clássico navio mercante do Oceano Índico em que marinheiros árabes como Simbad faziam suas viagens. O design era distinto, com membros de estrutura mínima, pranchas de casco mantidas juntas de ponta a ponta por costura e uma área de vela muito grande. Os dhows não podiam transportar tripulação suficiente para fazer mais do que pequenos ajustes na vela e não tentavam cambar por davante; em vez disso, eles seguiam os ventos das monções de oeste para leste e depois de leste para oeste.

Dracar: Uma grande versão dos clássicos barcos vikings que aterrorizaram a Europa durante séculos.

Eicoseres: Um primo menor do penteconter, projetado para transportar não mercadorias ou soldados, mas mensagens e passageiros importantes. Uma galé com uma única fileira de remos de cada lado.

Galeão Espanhol: Uma versão do início do século 16 do clássico navio de guerra da Era da Vela, com base nos navios da Armada Espanhola. Cada lado tem dois canhões de 24 libras, dois de 18 libras, cinco de 10 libras, e cinco de 7 libras.

Liburna: Uma embarcação típica da frota do Império Romano, designada para patrulhar o Reno ou o Danúbio. Tem um escorpião em uma plataforma na proa e carrega um esquadrão de marinheiros. A propulsão geralmente é feita por duas fileiras de remadores de cada lado.

Navio Cruzado: O navio que carregou muitos cruzados para a Terra Santa e trouxe suprimentos para seus reinos. Uma galé, remada por escravos sentados lado a lado em seus bancos.

Navio Pirata: Uma pequena embarcação à vela, adequada para operar no Caribe durante a Era da Vela. Ele carrega seis canhões de 9 libras de cada lado e um canhão giratório de 3 libras montado no trilho da popa.

Tirreme: O navio de guerra padrão da Grécia antiga, com três fileiras de remadores de cada lado capazes de impulsioná-lo em alta velocidade e um aríete na proa para cortar os remos de outros navios ou mesmo danificar seus cascos. Não foi projetado para longas viagens marítimas; normalmente trazido à costa todas as noites.

Além desses, três embarcações de fabricação élfica são listadas; estes têm designs avançados de vela e casco e leveza de construção superior.

Canoa Fluvial Élfica: Um bote para dois homens adequado para subir ou descer um rio.

Navio à Vela Élfico: Um veleiro moderadamente grande com manuseio excelente e uma área de vela muito grande.

Veleiro Élfico: Uma embarcação à vela com um equipamento avançado que possui várias velas triangulares e espaço para uma tripulação de três pessoas.

[1] Impulsionado por remo, com dois remadores.

[2] Usando remos, com seis remadores, três de cada lado.

[3] Usando remos, com 20 remadores. Sob a vela, Distância -, Desloc. 0,2/7 com vento favorável.

[4] Usando remos, com 48 remadores em duas fileiras. Sob a vela, Distância -, Desloc. 0,5/6 com vento favorável.

[5] Usando remos, com 170 remadores em três fileiras. Sob a vela, Distância -, Desloc. 0,3/6 com vento favorável. Possui um aríete de bronze (+1 por dano de dano de colisão).

[6] Usando uma única vela de cordame quadrada. Com todos os remos tripulados (15 remos de cada lado, dois homens por remo), Distância F, Desloc. 0,04/1.

[7] Usando uma única vela latina muito grande.

[8] Usando uma única vela de cordame quadrada. Com todos os remos tripulados (30 homens de cada lado), Distância F, Desloc. 0,25/3.

[9] Usando velas, em uma armação Bermudiana e Jib. Armado com um escorpião (veja pág. 268) montado em uma plataforma na proa.

[10] Usando velas, em uma armação Carangueja e Jib. Carrega seis canhões de 9 libras por lado (veja *Armas Veiculares*, pág. 144).

Veículos Aéreos

NT	Veículo	ST/PV
PILOTAGEM/NT (PLANADOR)		
2	Planador	20†
PILOTAGEM/NT (AERONAVE LEVE)		
4+1	Ornitóptero	40
PILOTAGEM/NT (MAIS LEVE QUE O AR)		
1	Balão de Ar Quente	27†
PILOTAGEM/NT (ASAS DE BAIXA GRAVIDADE)		
1+1	Arnês Alado	12†

<i>RD</i>	<i>Distância</i>	<i>Custo</i>	<i>Pontos</i>	<i>Calado</i>	<i>Observações</i>
2	–	\$1.200	M C	0,6	
4	–	\$8.100	M C	0,375	
1	F	\$6.300	C	0,3	[1]
2	F	\$1.500	C	0,3	[2]
3	F	\$5.900	M C	0,9	[3]
5	F	\$13.400	M C	0,6	[4]
10/5	F	\$56.700	M C E	0,9	[5]
5	–	\$106.000	M C E	2,1	[6]
2	–	\$27.000	M C	1,5	[7]
10	–	\$67.000	M C	1,2	[8]
10	–	\$108.000	2M C E	1,2	[9]
10/5	–	\$110.000	M C E	1,2	[10]
15	–	\$630.000	3M 2E	2,7	[11]



[11] Usando velas, em uma armação de Fragata. Armado com dois de canhões de 24 libras, dois de 18 libras, cinco de 10 libras, e cinco de 7 libras de cada lado; normalmente carrega 12 peças de munição por arma (um total de 24 por bordo).

VEÍCULOS AÉREOS

Essas aeronaves não são históricas, mas algumas podem ter sido.

Arnês Alado: Os meios que Dédalo e Ícaro usaram para escapar de seu cativeiro em Creta: um par de asas artificiais amarradas aos ombros do voador e movidas por seus músculos.

Balão de Ar Quente: Teoricamente é capaz de ser produzido por um império do final da Idade da Pedra, este balão tem uma bolsa de couro inflada com a fumaça de uma grande fogueira. Uma vez liberado de suas amarras, ele vira com o vento até que os pilotos estejam prontos para descer e recolhê-lo.

Ornitóptero: Uma criação de fantasia, este é um avião com asas batendo que geram sustentação e impulso. A potência vem de um motor mecânico feito de molas de aço de alta qualidade.

Petardos

O petardo é um dispositivo NT3–4 para quebrar portas. É simplesmente um pote de pó preto que pode ser cravado contra uma porta ou enganchado em uma saliência; uma vez instalado, o engenheiro acende o fusível, pula e se esconde o mais rápido possível. Um petardo típico pesaria 4 kg, custaria \$16 e causaria um dano igual a 6d × 8 por explosão.

*Pois é um prazer ver-se o engenheiro
Voar pelos ares com o próprio engenho.*

– William Shakespeare, *Hamlet*

Planador: Um planador muito antigo, na prática uma pipa tripulada. Para lançá-lo, vários homens fortes o erguem acima de suas cabeças, correm em direção à borda de um penhasco ou paraqueto e o lançam.

[1] Deve descer 0,125 metro/turno (Deslocamento Ampliado 3) para manter a velocidade. Para o cálculo do raio de rotação, o Deslocamento Básico é 10.

[2] Pode usar correntes térmicas ascendentes para subir.

[3] Alimentado por um motor mecânico feito de mola de aço de alta resistência. Também tem movimento de solo com pequenas rodas sem motor; com o impulso do bater as asas: Desloc.1/5, Mnb 0/1.

[4] Um balão de ar quente perde a sustentação à medida que esfria; esta versão de baixa tecnologia não carrega queimador ou combustível, mas deve pousar e inflar novamente após o voo de cada dia.

[5] Apesar do nome da perícia, o arnês alado foi projetado para uso em 1 G.

<i>Mnb/IE</i>	<i>HT</i>	<i>Desloc.</i>	<i>PcC</i>	<i>Carga</i>	<i>MT</i>	<i>Ocp.</i>	<i>RD</i>	<i>Distância</i>	<i>Custo</i>	<i>Pontos</i>	<i>Estol</i>	<i>Obs.</i>
0/2	10q	5/20	0,16	0,1	+4	1	1	–	\$850	As	5	[1, 2]
0/2	9q	1/17	0,65	0,1	+4	1	1	25,5	\$33.500	3Rd As	5	[3]
–/3	11	0/0	0,35	0,2	+9	1+1	0/1	18	\$75	J	0	[4]
–/1	10q	1/5	0,115	0,1	+4	1	1	F	\$2.500	C As	5	[5]

ARMAS VEICULARES

Os veículos podem carregar uma variedade de armas mais pesadas do que um homem pode transportar. Três

grupos principais são predominantes: catapultas (artilharia mecânica), armas pirotécnicas e canhões. (Veja também

Armas Exóticas, pág. 141, para a lança de fogo, outra arma pirotécnica.)

Catapultas

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso
ARTILHARIA (CATAPULTA) (IQ-5, ou outra Artilharia -4)					
2	Onagro	18d cont	2	270/330	2.250/7,5
3	Trabuco	63d+63 cont	1	370/460	22.500/30
3	Trabuco	123d+123 cont	1	590/740	90.000/60
CANHONEIRO (CATAPULTA) (DX-4, ou outro Canhoneiro -4)					
2	Escorpião	5d perf	3	415/520	55/0,45
2	Escorpião	6d+2 perf	6	430/540	100/0,8

Pirotécnicas

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso
CANHONEIRO (FOGUETE) (DX-4, ou outro Canhoneiro -4)					
3	Foguete (51 mm)	4d+2 cont	9	150/250	0/2
–	–	6d exp	–	–	–
–	–	espec.	–	–	–
3	Foguete (102 mm)	9d cont	9	150/2.000	0/16
–	–	6d×8 exp	–	–	–
–	–	espec.	–	–	–
PROJETOR DE LÍQUIDOS (LANÇA-CHAMAS) (DX-4, ou outro Projetor de Líquidos -4)					
3	Sifão de Fogo	1d qmd	5	15/22	335/60

[1] Libera uma intensa explosão de luz que ilumina um raio de 190 m para o foguete de 51 mm, ou 760 m para o foguete de 102 mm.

Bombardas e Canhões

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso
ARTILHARIA (CANHÃO) (IQ-5, ou outra Artilharia -4)					
3	Bombarda, 9 pol.	6d×4(0,25) pa++	1	400/1.500	2.300/20,5
3	Bombarda, 18 pol.	6d×8(0,5) pa++	1	560/2.100	18.000/165
3	Bombarda, 36 pol.	6d×17(0,25) pa++	1	800/3.000	145.000/1.300
CANHONEIRO (CANHÃO) (DX-4, ou outro Canhoneiro -4)					
4	Canhão de Navio, 7 libras	13d pa++	2	260/980	1.375/4,65
–	com Bala Encadeada	17d(0,5) corte	1	130/490	–
–	com Metralha	2d-1 pa++	2	43/160	–
4	Canhão de Navio, 9 libras	6d×3 pa++	2	270/1.000	1.790/6
–	com Bala Encadeada	6d×3 (0,5) corte	1	140/500	–
–	com Metralha	2d pa++	2	45/170	–
4	Canhão de Navio, 10 libras	6d×3 pa++	2	280/1.000	1.945/6,65
–	com Bala Encadeada	6d×3(0,5) corte	1	140/500	–
–	com Metralha	2d pa++	2	47/170	–
4	Canhão de Navio, 18 libras	6d×4 pa++	2	300/1.100	3.515/12
–	com Bala Encadeada	6d×4(0,5) corte	1	150/550	–
–	com Metralha	2d+1 pa++	2	50/180	–
4	Canhão de Navio, 24 libras	6d×4 pa++	2	320/1.200	4.770/16
–	com Bala Encadeada	6d×4(0,5) corte	1	160/600	–
–	com Metralha	2d+2 pa++	2	53/200	–
4	Canhão Giratório, 3 libras	10d+2 pa++	1	190/700	157,5/1,35
–	com Metralha	1d	–	32/120	157,5/1,35



[1] Um canhão de carregamento pela culatra feito de ferro forjado, com um suporte fixo. Dispara projétil de pedra. Exige uma tripulação de dois.

[2] Um canhão de carregamento pela culatra feito de ferro forjado, com

um suporte fixo. Dispara projétil de pedra. Exige uma tripulação de seis.

[3] Um canhão de carregamento pela culatra feito de ferro forjado, com um suporte fixo. Dispara projétil de pedra. Exige uma tripulação de 42.

[4] Uma arma de carregamento pela boca feita de ferro fundido, com uma caruagem. Requer uma tripulação de seis.

[5] Uma arma de carregamento pela boca feita de ferro fundido, com uma caruagem. Requer uma tripulação de oito.

<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit.</i>	<i>RCO</i>	<i>Custo</i>	<i>CL</i>	<i>Observações</i>
1	1(60)	M	-10	–	\$14.000	1	
1	1(240)	M	-10	–	\$95.000	1	
1	1(360)	M	-10	–	\$360.000	1	
1	1(30)	45M†	-10	–	\$5.000	2	
1	1(35)	65M†	-10	–	\$5.200	2	

<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit.</i>	<i>RCO</i>	<i>Custo</i>	<i>CL</i>	<i>Observações</i>
1	1	–	-10	–	\$4	1	
–	–	–	–	–	\$5	0	
–	–	–	–	–	\$5	1	[1]
1	1	–	-10	–	\$32	0	
–	–	–	–	–	\$40	0	
–	–	–	–	–	\$40	1	[1]
Jato	40	M	-10	–	\$2.800	0	

<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit.</i>	<i>RCO</i>	<i>Custo</i>	<i>CL</i>	<i>Observações</i>
1	1(40)	M	M	3	\$22.000	0	[1]
1	1(90)	M	M	3	\$180.000	0	[2]
1	1(120)	M	M	3	\$1.400.000	0	[3]
1	1(30)	M	M	3	\$8.500	1	[4]
–	–	–	–	–	–	–	
1×16	1×16(30)	–	–	–	–	–	
1	1(30)	M	M	3	\$11.000	1	[5]
–	–	–	–	–	–	–	
1×18	1×18(30)	–	–	–	–	–	
1	1(30)	M	M	3	\$12.000	1	[5]
–	–	–	–	–	–	–	
1×18	1×18(30)	–	–	–	–	–	
1	1(30)	M	M	3	\$22.000	1	[6]
–	–	–	–	–	–	–	
1×22	1×22(30)	–	–	–	–	–	
1	1(40)	M	M	3	\$29.000	1	[7]
–	–	–	–	–	–	–	
1×25	1×25(30)	–	–	–	–	–	
1	1(30)	50M†	-7	-3/-10	\$2.880	1	[8]
1×12	1×12(30)	–	–	–	–	–	

[6] Uma arma de carregamento pela boca feita de ferro fundido, montado sobre uma carreta. Requer uma tripulação de 13.

[7] Uma arma de carregamento pela boca feita de ferro fundido, montado sobre uma carreta. Requer uma tripulação de 17.

[8] Um canhão de carregamento pela boca feito de bronze, montado na borda-falsa de um navio. Requer uma tripulação de três. A valor maior no recuo é para disparar como uma arma de mão.

CAPÍTULO SETE

ARTES MÁGICAS

*Mas se você acabar todo queimado,
Você só pode culpar a si mesmo;
Eu sugiro que você não os pressione
Quando eles tem fogo nas mãos.*

– Echo's Children,
“Bin There, Dun That”

A irmã Katharine passou pela porta para o corredor dos fundos, meio iluminado pelo sol do final da tarde através janelas altas. O terceiro anexo, dissera o irmão Frederick. Ela contou as arcadas e passou pela terceira.

Eles estavam lá esperando por ela: o irmão Frederick e seus dois amigos — e, ela viu, a irmã Johanna e o irmão Urban também. Ela soltou um suspiro que ela não sabia que estava segurando.

O irmão Timóteo disse: “Ótimo, estamos todos aqui. Vamos lacrar a sala.”

Com os demais, Katharine fixou sua mente no pensamento: “Ninguém está aqui. Nada está acontecendo. Não há necessidade de entrar.” Apoiado por seis mentes e seis vontades, o pensamento ficou mais forte, até que era quase tangível. Envolveu-se em torno da alcova, ocultando-os e o que pretendiam fazer.

Falando a todos eles, o irmão Timóteo disse: “A irmã Katharine achou por bem criticar o treinamento dos novos irmãos e irmãs pelo irmão Frederick. Pedida a se desculpar, ela se recusou.” Seus olhos se voltaram para ela. “Irmã, depois de ter tido tempo para pensar e se aconselhar com seus amigos próximos, você deseja agora se desculpar?”

Com apenas uma breve hesitação, ela disse: “Não posso me desculpar, pois não sou eu que estou errada”.

“Então você sustentará suas palavras com a integridade de sua mente?”

“Eu vou,” ela disse. “Irã o irmão Frederick fazer o mesmo?”

O irmão Frederick sorriu. “Eu vou,” ele disse. “E você vai se arrepender de sua interferência, irmã.”

Timóteo disse: “Então vamos começar. Irmã Katharine, você é a desafiada; você deve falar primeiro.”

Ela deu um passo à frente para enfrentar Frederick, olhando em seus olhos. Os outros quatro os cercaram.

“Eu te encontro, mente para mente,” ela disse.

“Eu te encontro, mente para mente,” ele respondeu.

Ela sussurrou as próximas palavras, e não tinha certeza se ele sussurrou de volta ou se ecoou em seus pensamentos, agora audíveis para ela. “O

que está em nossas mentes é tudo o que sabemos.”

Eles terminaram o ritual com um único pensamento compartilhado: “O que está em nossas mentes é real.”

Em sua mente, Katharine se equilibrou, enquanto a forma mental de Frederick se contorcia e mudava, e um grande gato com olhos humanos saltou contra ela, rosnando.

GURPS oferece muitas maneiras diferentes de representar a magia em termos de mecânica de jogo. No entanto, o objetivo de envolver a magia é contar um certo tipo de história. Antes de pensar sobre a mecânica de jogo da magia, pense sobre o propósito que ela serve. Por que ter isso na campanha? Que trabalho está fazendo lá que não poderia ser feito sem incluí-la? Resumindo, para começar, por que fazer uma campanha de fantasia? As respostas sugerem que tipo de magia atenderá melhor às necessidades de uma campanha.



USOS DA MAGIA

Para começar, quem pode usar magia? Em algumas fantasias — e em muitos jogos de fantasia — a magia é uma habilidade especializada, disponível apenas para poucos privilegiados, porque está envolta em segredo ou é um raro talento inato. Em outros cenários, a maioria das pessoas conhece certas formas de magia. Elas podem ser iguais aos da magia ensinada por magos, mas com uma gama mais estreita de mágicas ou um nível inferior de habilidade. Por outro lado, pode haver estilos totalmente diferentes de magia, relacionados ao que os magos profissionais fazem, da mesma forma que Primeiros Socorros está relacionada à Medicina, ou Briga ao Karatê — a magia do povo comum.

Existem três categorias amplas de artes mágicas, que se encaixam nos conceitos dos personagens de três maneiras diferentes. A *baixa magia* é a magia que qualquer um pode aprender, sem estudo formal sistemático, para usar na vida cotidiana ou em emergências. A *alta magia* é a magia de magos poderosos, que podem aprender uma variedade de mágicas, lançá-las em um piscar de olhos e que devotaram suas vidas inteiras para ganhar poderes sobrenaturais. No meio das duas está a *magia formulaica*, também aprendida por especialistas em tempo integral por meio do estudo formal, mas não projetada para uma vida de aventura, porque leva tempo e exige preparações especiais. Se magos formulaicos partem para aventuras, eles precisam de proteção, ou precisam aprender a se proteger por métodos não mágicos, assim como hackers ou arqueólogos itinerantes.

Habilidades da baixa magia são efetivamente vantagens. Habilidades de magia formulaica são efetivamente perícias técnicas. Habilidades de alta magia são efetivamente superpoderes.

Esta seção examina vários tipos de artes mágicas, observando quais se enquadram em qual categoria ampla. Ela oferece regras resumidas para alguns deles. Para as artes que precisam de regras mais elaboradas, consulte as seções posteriores.

BAIXA MAGIA

A baixa magia é o equivalente mágico dos remédios caseiros. Em um mundo mágico, mesmo as pessoas que não estudaram magia e não se chamam de bruxos ou mágicos podem ter aprendido um ou dois truques simples, por talento natural ou estudo avançado de

uma habilidade não mágica. Muitas vezes, essas habilidades podem ser usadas rapidamente, sem preparações elaboradas, mas normalmente fornecem ao usuário uma pequena vantagem em vez de uma vitória dramática. Os mundos de fantasia onde existe apenas a baixa magia, não têm magos como ocupação ou tipo de personagem.

Os mundos de fantasia não precisam incluir baixa magia. Deixe-a existir tem o efeito de tornar a magia menos misteriosa, e mais parte da vida cotidiana. Isso afeta a maneira como outras formas de magia são percebidas; pessoas que podem fazer uma ou duas coisas mágicas por si mesmas não consideram um feiticeiro como um membro de algum reino misterioso, embora ainda respeitem suas habilidades e conhecimentos.

Uma maneira de usar a baixa magia é como um traço inerente de culturas exóticas. Na cultura dominante, as habilidades sobrenaturais podem ser desconhecidas, raras e amplamente esquecidas, ou mesmo deliberadamente suprimidas; mas em outras culturas, a maioria das pessoas ainda tem alguns talentos incomuns. Em uma campanha ambientada durante a expansão europeia, as “culturas exóticas” podem ser as civilizações da Ásia ou povos tribais em qualquer lugar; em um cenário de fantasia de gênero tradicional, eles podem ser elfos ou goblins.

Magia do Ofício

Em culturas que acreditam em magia, a maioria das profissões exige que os alunos ou aprendizes aprendam rituais especiais. O ferreiro pode cantar sobre seu ferro; a cortesã pode se banhar em água com aroma de ervas. Em um mundo mágico, eles podem realmente explorar energias mágicas. Para ver uma maneira de apresentar isso, consulte *Talentos como Magia* (pág. 160).

Uma divindade pode favorecer um homem santo com habilidades superiores em seus domínios. Se essas habilidades vêm do deus que compartilha seu conhecimento secreto, trate isso simplesmente como um Talento. Se elas vierem da ajuda sobrenatural do deus ao homem santo, use as regras de *Talentos como Magia* ou compre o Talento com a limitação Pacto. A critério do MJ, o Talento concedido pela divindade com um bônus de até +4 pode se combinar com o Talento natural com bônus de até +4, permitindo que alguns homens santos ultrapassem os limites do talento mortal.

A critério do MJ, o uso de materiais raros e caros para fazer um objeto pode contar como um sacrifício, concedendo bônus adicionais ao NH efetivo com base nas regras para sacrifícios (pág. 165). Eles podem exceder os limites normais de bônus do Talento. O material deve realmente ser usado; esmagar rubis até virar pó contaria, mas cravejar o punho de uma espada com eles, não.

Pessoas altamente habilidosas podem aprender perícias esotéricas que vão além dos limites normais das habilidades humanas. As várias perícias em artes marciais com Treinado por Um Mestre como pré-requisito são exemplos (veja *Chi como Magia*, pág. 157); assim como as perícias de Deslumbrar dos bardos.

Os MJs também podem permitir que várias profissões tenham acesso a magias reais relevantes para seus deveres. Por exemplo, um ferreiro pode operar Atear Fogo. Para uma maneira de apresentar isso, veja *Mistérios da Profissão* (pág. 162).

Juramentos

Dar a palavra formalmente pode ter efeitos magicamente potentes. Estes não são um Voto, porque são independentes da vontade do promotor. Trate-os como um Destino adquirido durante o jogo. O valor em pontos é sempre negativo, sendo determinado por quanto custaria para realizar a ação pretendida. Um juramento é feito entre duas partes, cujos Destinos adquiridos têm valores iguais.

Fazer um juramento é uma cerimônia e exige um teste contra a Jurisprudência ou Ritual Religioso. Se o teste falhar, o texto do juramento estava com defeito e não compromete as partes em nada. Em alguns cenários, um juramento só pode ganhar poder sobrenatural em um ambiente de santidade alta; em outros, basta chamar os deuses para testemunhar.

O que acontece se uma das partes tentar quebrar o juramento? Em cenários com magia muito poderosa, quebrar um juramento pode ser impossível. O juramento pode mudar o curso dos eventos para cumprir seus termos ou agir como uma compulsão mental. Pessoas que morrem com juramentos não cumpridos podem ser incapazes de descansar, transformando-se em fantasmas ou mortos-vivos corpóreos.

Alternativamente, um quebrador de juramento pode ser punido magicamente. Em alguns casos, ele ganha uma desvantagem cujo valor em pontos é o dobro do Destino adquirido. Na prática, os pontos negativos tanto para seu Destino quanto para a outra parte (que está liberada de suas próprias obrigações) aparecem em sua ficha de personagem em uma nova forma.

Mágicas Únicas

Outra forma de magia baixa é a habilidade de usar uma única mágica, não aprendida por meio do estudo da magia, mas instintiva, ou aprendida sob estresse, ou adquirida informalmente como um dom — em qualquer caso, comprado como uma vantagem ao invés de uma perícia. Veja *Magia Fictícia*, pág. 161.

Fé Verdadeira

A Fé Verdadeira é efetivamente uma versão de magia baixa da magia sacerdotal. Qualquer pessoa pode ter, padre ou leigo. Não exige rituais, habilidades ou treinamento especial, e concede apenas benefícios muito especializados. A crença do adorador no deus é tão forte e constante que o deus está sempre presente no espírito do adorador, e tudo que teme essa divindade é expulso por sua presença.

Por opção do MJ, Fé Verdadeira pode conceder a habilidade de abençoar outros. Essas bênçãos geralmente têm um efeito protetor, que dura até ser usado pela primeira vez e depois se perde. Exemplos de efeitos adequados são o uso único da Armadura de Fé (pág. 128) ou proteção contra o próximo ataque demoníaco resultante de falha crítica na operação de mágicas (consulte a página MB236).

MAGIA FORMULAICA

A magia formulaica é a magia de muitas lendas e histórias, com base em conhecimentos secretos e rituais elaborados. Magos formulaicos são profissionais, mas geralmente não são aventureiros profissionais. Sua magia não é rápida ou portátil. Os inimigos mágicos dos espadachins de fantasia pulp eram frequentemente desse tipo, capazes de preencher suas bases de operação com armadilhas místicas ou conjurar forças poderosas para enviar contra o herói, mas não é seu forte um combate face a face.

O Homem Põe e Deus Dispõe

Um adorador pode querer fazer um pedido a um deus ou outro ser sobrenatural. Em um mundo onde existem deuses, eles podem atender a esses pedidos. Se o adorador tem uma relação especial com a divindade, representada por uma vantagem como Contato ou Patrono, siga as regras da vantagem para determinar o resultado. Se não, trate isso como uma reação de um PdM. A maioria dos apelos dos adoradores são pedidos de ajuda ou pedidos de informação.

O nível de sucesso necessário depende de quão ativo é a divindade. Em um mundo onde os milagres são raros, apenas uma reação Excelente trará ajuda ou informação. Em um mundo onde eles são comuns, uma reação Muito Boa é suficiente. Uma reação Boa é suficiente apenas em um mundo onde deuses e mortais interagem o tempo todo. No entanto, onde há favores divinos comuns, as punições divinas são igualmente comuns.

Modificadores de teste de reação podem ser aplicados:

- +1 se for de um adorador com Clericato;
- +2 se for do sacerdote com maior hierarquia em um grupo definido de adoradores (não cumulativo com o acima);
- +3 se de um adorador com Fé Verdadeira (não cumulativo com os dois acima);
- +1 se estiver em contato com uma relíquia sagrada;
- 3 se em solo amaldiçoado (a menos que seja amaldiçoado por causa da poluição e a oração seja por vingança contra os poluidores!);
- 2 se em solo não consagrado (Santidade Normal ou inferior; veja pág. 101);
- 1 se feito em um local temporariamente consagrado (veja página 149).

Não é uma boa ideia os mortais tentarem testes de influência contra os deuses; os deuses geralmente têm Vontade muito mais forte, e muitas vezes têm Indomável.

Métodos semelhantes funcionam para negociação com espíritos ou demônios. Com os demônios, a situação normal é uma transação comercial ou um combate potencial. Uma variedade muito maior de transações é possível com espíritos. Testes de lealdade não são apropriados para deuses, que não se tornam servos, ou para demônios, que nunca dão mais do que uma imitação externa de lealdade. Para outros espíritos, eles podem ser adequados.

Em muitas campanhas, os aventureiros procuram magos formulaicos em busca de ajuda ou informações. Em alguns, os aventureiros precisam proteger esses magos, cujas habilidades especiais são necessárias no campo de batalha. Se um mago formulaico se torna um aventureiro, ele geralmente depende de habilidades de combate mundanas, ao invés de mágica, quando a luta começa. Pense em um herói de aventura que é um arqueólogo, engenheiro ou cirurgião — sua profissão pode ser útil por si só, mas não é como ele sobrevive “na batalha”.

A fronteira entre a magia formulaica e a alta magia não é nítida. A questão central é quanto tempo leva para fazer a mágica. Mágicas que precisam de uma hora ou mais para serem executadas, como comunicar com um deus (veja a

vantagem Abençoado na pág. MB35) ou encantamento às pressas, é definitivamente magia formulaica. Em termos de mecânica do **GURPS**, qualquer habilidade mágica que tenha algum nível de Requer Preparo, ou que demore como se tivesse (um minuto ou mais), conta como magia formulaica. Mágicas que não levam mais do que uma única manobra Concentrar são definitivamente alta magia; é rápido e conveniente o suficiente para usar em combate.

A magia cerimonial, que leva no mínimo 10 segundos, geralmente é magia formulaica, não apenas por causa do tempo, mas por causa de outros inconvenientes, como a necessidade de dois ou mais operadores.

Vários tipos específicos de habilidades sobrenaturais são normalmente executados como magia formulaica.

Encantamento

Um mago pode ter Aptidão Mágica de Uma Só Escola limitada à escola de Encantamento (e à mágica Recuperar Energia). Se ele aprender mágicas em outras escolas, ele não poderá operá-las, mas pode usá-las como pré-requisitos para a mágica Encantar. Se ele operar Encantar, ele pode colocar qualquer uma dessas magias em um objeto encantado e usar esse objeto para operar a mágica. (Ao criar o objeto, ele não está operando a mágica que ele contém, mas usando seu conhecimento da mágica como um recurso ao operar Encantar.) Produzir o objeto encantado leva no mínimo uma hora e conta como uma magia formulaica.

A mágica Encantamento Temporário (pág. 23) fornece uma maneira menos cara para um mago limitado ao encantamento operar mágicas. Por exemplo, um anel encantado com Desviar Projétil normalmente custaria 200 pontos de energia. Um anel que pode operar Desviar Projétil *uma vez* custa apenas 30 pontos de energia.

Oração

Os jogadores podem se aproximar de entidades sobrenaturais como adoradores. O resultado de tal apelo depende do suplicante. Ele é um homem santo, um sacerdote ou um adorador comum?

Um homem santo tem um relacionamento estabelecido com um deus. Frequentemente, o deus será realmente seu Patrono, e suas orações contam como pedidos de ajuda a um Patrono. A maioria dos Patronos divinos pratica Intervenção Mínima e exige a adoção de um Pacto em troca de sua ajuda.

Um sacerdote é um especialista em fazer pedidos de ajuda divina na forma costumeira, usando a perícia Ritual Religioso. Se o deus realmente faz alguma coisa é determinado por um teste de reação (veja *O Homem Põe e Deus Dispõe*, pág. 148). Usar o ritual religioso não conta como um teste de influência; apenas chama a atenção do deus. Os sacerdotes podem fazer sacrifícios para melhorar a reação do deus a um pedido (veja *Magia Sacrifical*, pág. 165).

Qualquer adorador pode apelar a um deus por ajuda. Se ele tiver a perícia Ritual Religioso, ou se ele tiver Fé Verdadeira, ele pode ganhar os ouvidos do deus em qualquer lugar. Mas mesmo sem isso, ele pode ir a um lugar de santidade alta e fazer seu apelo.

Lugares Sagrados

Alguns lugares naturalmente têm santidade alta ou muito alta (veja *Santidade*, pág. 101). Um sacerdote com a

perícia Ritual Religioso pode elevar o nível de santidade de um lugar, em relação ao deus que o sacerdote adora. Um adorador comum não pode fazer isso, mesmo que tenha Ritual Religioso; é uma prerrogativa do Clericato. Consagrar temporariamente um lugar exige uma hora de oração e purificação cerimonial seguida por um teste de Ritual Religioso. A santidade alta resultante dura um dia inteiro.

Para os benefícios da santidade alta, veja *Oração* (acima) e *Milagres* (pág. 151).

Os níveis de mana não podem ser afetados da mesma maneira. Eles dependem do fluxo de energia sobrenatural através do ambiente natural. Alguns personagens têm a habilidade de afetar os níveis de mana como uma vantagem. Rituais como “elevar o cone de poder”, que não exigem dons especiais para serem executados, devem ser tratados como parte do processo normal de operações mágicas cerimoniais; não faça um teste separado para eles.

Xamanismo

Os xamãs, como os sacerdotes, se relacionam com seres sobrenaturais. No entanto, o relacionamento de um xamã é um contrato ou barganha entre iguais, não uma submissão a um poder superior. Normalmente, os xamãs lidam mais com espíritos do que com deuses. Os espíritos são mais comparáveis aos seres humanos no poder, e são parceiros de negócios mais seguros. Um xamã negocia em seu próprio nome ou como agente de alguém sem habilidades xamânicas.

A maneira mais simples de um xamã entrar em contato com espíritos é por meio da perícia Ritual Religioso. O xamã canta e fala sobre os pedidos, e o espírito pode escolher se manifestar. No entanto, os xamãs têm maneiras mais diretas de interagir com os espíritos:

Detectar (Espíritos; Vaga, -50%) [5] permite um xamã saber que há espíritos presentes.

Médium [10] permite que ele saiba que eles estão presentes e falando com ele.

Detectar (Espíritos) [10] permite que ele saiba que eles estão presentes, em qual número, e em que direção. Com um teste de IQ ele pode analisar que tipo de espíritos eles são.

Ver o Invisível (Espíritos) [15] permite que ele os veja, se nada opaco não obstrua sua linha de visão.

Detectar (Espíritos; Precisão, +50%) [15] dá a ele tudo em *Detectar* (Espíritos), e ainda a habilidade para julgar a distância até os espíritos.



Insustancialidade (Projeção, -50%) [40] permite que ele saia de seu corpo, interaja fisicamente com os espíritos e entre no plano espiritual, se houver um caminho disponível. Se ele também tiver Invisibilidade (Apenas na Forma Espiritual, -10%; Somente Matéria, -10%) [32], ele é invisível quando na forma astral.

Os xamãs adquirem essas habilidades como Poderes Espirituais (pág. 159); em alguns cenários, os xamãs podem ser *obrigados* a ter Poderes Espirituais. Essas habilidades podem exigir a entrada em transe (veja *Magia em Transe*, pág. 151).

Um xamã que estabeleceu comunicação com espíritos pode tentar obter benefícios deles. Trate essas tentativas como interações sociais, representadas por testes de reação (veja *O Homem Põe e Deus Dispõe*, pág. 148). No entanto, um xamã pode adquirir uma relação duradoura com um espírito. Se o espírito está presente no mundo material, em um corpo materializado ou possuído, trate-o como um Aliado; uma falha no teste de frequência de participação geralmente significa que seus poderes não funcionaram. Se o espírito vier ao xamã quando chamado, trate-o como um Aliado Invocável, com uma falha no teste significando que ele não se manifestou. Os espíritos que o xamã tem que contatar em um santuário ou no próprio mundo espiritual são Contatos; para definir o Grupos de Contatos, cada tipo de espíritos em cada região particular conta como um grupo. Espíritos mais poderosos que permanecem no mundo espiritual são, em geral, Patronos.

Alguns xamãs também são tem a capacidade Armadilha de Espíritos (pág. 130). Isso pode conceder a eles a operação de mágicas ou acesso a conhecimento arcano.

Vidência

Muitas culturas têm procedimentos mágicos para prever o futuro ou descobrir verdades ocultas, muitas vezes praticados por pessoas que não afirmam ter outras habilidades mágicas. Eles se enquadram em quatro tipos gerais.

Profecia é a capacidade de prever o futuro ou perceber eventos distantes ou ocultos durante o transe. Os profetas do Antigo Testamento e do Oráculo de Delfos possuíam tais habilidades. A vantagem Abençoado ou Muito Abençoado representa essa habilidade. Veja também *Psiquismo como Magia* (pág. 158).

Adivinhação espontânea é completamente aleatório; o vidente procura por algum acontecimento significativo

e então o interpreta de acordo com o que vem espontaneamente à sua mente. A vantagem Oráculo representa essa prática. Normalmente, os sinais são eventos naturais, mas os sonhos podem desempenhar o mesmo papel. Abrir uma Bíblia e escolher um versículo aleatoriamente é comparável.

Presságios são eventos naturais ou acidentais marcantes que são sinais de outros eventos: um raio atingindo uma pessoa ou edifício, ou o nascimento de animais deformados. Em alguns casos, os deuses os enviam como avisos; em outros, são sombras lançadas por eventos futuros. Nenhum teste é necessário para percebê-los; eles chamam atenção por si mesmos. Interpretá-los ainda exige um teste. Um oráculo pode fazer isso com um teste de IQ. Em alguns cenários, qualquer um pode tentar interpretar um presságio com um teste de IQ; a critério do MJ, esse teste pode ter uma penalidade de -1 a -5, dependendo de quão incomum seja o presságio. Os templos ou eruditos podem ter mantido arquivos de presságios passados e o que eles significavam. Encontrar um presságio semelhante em tal arquivo exige um teste de Pesquisa.

Artes divinatórias são técnicas sistemáticas para prever o futuro ou descobrir verdades ocultas. Elas usam a perícia Adivinhação, mas em um cenário de fantasia, a habilidade pode realmente funcionar. Nesse caso, não aplique modificadores de perícia com base na suposição de que o que

o adivinho está fazendo é psicologicamente manipular o sujeito; use os mesmos modificadores de longa distância que as mágicas de informação (pág. MB241). Adivinhos com dons sobrenaturais podem comprar até quatro níveis de Bônus de Perícia (pág. MB452) para a Adivinhação com Requer Preparo. Por opção do MJ, artes divinatórias específicas podem vir de perícias diferentes de Adivinhação, como Medicina Alternativa, e podem conceder Bônus de Perícia para essas outras perícias.

Os MJs podem permitir a prática de uma arte divinatória com rituais simples ou complexos que demoram mais ou menos. O adivinho pode ganhar diferentes bônus para o NH, dependendo de quanto tempo ele se prepara para seu uso. Por exemplo, um adivinho médico pode ter Bônus de Perícia (+2 Medicina Alternativa; Requer Preparo: 1 minuto, -20%) [3], mas (+3 Medicina Alternativa; Requer Preparo, 1 hora, -50%) ou (+4 Medicina Alternativa; Requer Preparo, 8 horas, -60%) teria o mesmo custo em pontos. Se uma adivinhação rápida não funcionar, o MJ pode permitir uma nova tentativa — o bônus para o NH e o tempo de preparação aumentam a cada tentativa sucessiva.

O mundo está cheio de sinais e sábio é aquele que entende umas coisas pelos sinais das outras.

— Plotino, *Enéadas*

Nominando as Artes

Tradicionalmente, as artes mágicas têm nomes derivados do Grego ou do latim. Para inventar um nome para uma nova arte mágica nesta tradição, consulte uma lista de raízes de palavras Gregas ou latinas, escolha uma raiz que descreva algum aspecto da arte e dê a ela um sufixo adequado.

A *-mancia* é geralmente uma arte mágica que concede conhecimento ou percepção: geomancia é a adivinhação pela forma da terra, com origem em *gaia* (terra).

O *-spício* ou *-scopia* é mais limitada a uma arte mágica que concede percepção: extispício é a adivinhação por entrانhas, com origem em *exti* (entrانhas). Use *-scopia* com raízes Gregas, *-spício* com latim.

A *-urgia* é geralmente uma arte mágica que muda ativamente o mundo: teurgia é a invocação de poderes divinos para fazer mágica, da origem *theos* (deus).

Os nomes das artes mágicas às vezes quebram essas regras. Por exemplo, a necromancia era originalmente adivinhação pela invocação dos espíritos dos mortos, como na visita de Saul à bruxa de Endor. Era equivalente ao espiritualismo do século 19. No entanto, ao longo dos séculos, o significado se expandiu para incluir magia ativa que afetava os mortos, ou os usava para afetar os vivos, ou, no geral, qualquer tipo de magia maligna ou perversa.

Ela os tirou de seu esconderijo, o Novo Aquário e a no-nagésima primeira edição do Speculum Astronomi, escrito em um dialeto pobre do latim que fora a primeira língua dos magos; em seguida, o minucioso e já muito gasto Manual do Discípulo Estelar, e sua cópia do Tópicos da Armada Hegemônica. Um estava faltando.

*– Melissa Scott,
Five-Twelfths of Heaven*

Magia em Transe

Habilidades sobrenaturais como Canalização e Médiun podem ter Requer Preparo (pág. MB115). Isso representa o transe, por meio de meditação ou ritual, necessário antes de usar essas habilidades. Outras habilidades sobrenaturais podem ter o mesmo requisito. Em particular, habilidades sobrenaturais “psíquicas” (veja *Psiquismo como Magia*, pág. 158) frequentemente exigem a entrada em transe.

Algumas vantagens sobrenaturais, como Abençoado ou Muito Abençoado, só funcionam em transe. Não aplique a limitação Requer Preparo para tais habilidades.

ALTA MAGIA

Alta magia é o tipo operação mágica encontrado em muitos jogos de RPG. Operadores podem usá-la rapidamente, como magia baixa. Mas, como a magia formulaica, ela pode ser aprendida através do estudo, adicionando novas perícias ao repertório do mago (ou mesmo inventando-as), e pode produzir resultados muito potentes. Esta combinação de velocidade, poder e versatilidade torna os magos muito eficazes em combate.

Qualquer mágica operada com uma manobra de Concentrar, seja baseado em Aptidão Mágica ou em Investidura de Poder, conta como alta magia. Operar mágicas cerimonialmente conta como alta magia se feito sem ajuda; o multiplicador de ×10 para o tempo de operação não é mais restritivo do que a limitação Gasto Adicional de Tempo.

Normalmente, se um mago precisa de um procedimento elaborado para preparar uma mágica para uso, a mágica precisa de Requer Preparo e conta como magia formulaica. Mas se o procedimento não estiver vinculado a uma mágica específica e for necessário para ativar ou manter habilidades mágicas em geral, um mago pode escolher qual magia operar no local. Uma mágica escolhida desta forma pode ser de alta magia, e o processo de manutenção não precisa de Requer Preparo, mas sim de Pacto.

Os feiticeiros também podem comprar magias como Habilidades Modulares. A preparação prévia consiste em escolher um conjunto de mágicas para transportar durante uma aventura. Apenas essas mágicas estão disponíveis, mas elas funcionam normalmente.

Milagres

Um deus pode conceder a seus adoradores o poder de fazer milagres em seu nome. A Investidura de Poder pode representar isso quando combinada com uma lista limitada de mágicas. A Investidura de Poder concede permanentemente ao adorador o uso do poder da divindade. Embora sujeito aos mesmos tipos de condições que um Pacto representaria, ela não tem limitação Pacto; as condições são inerentes.

O templo de um deus é um local de santidade alta para o deus. Em seu terreno, qualquer sacerdote que aprendeu uma das mágicas do deus pode operar essa mágica, se servir aos propósitos do deus. Nem Aptidão Mágica nem Investi-

dura de Poder são necessários para isso. Isso também funciona em solo temporariamente consagrado (veja *Lugares Sagrados*, pág. 149), mas o ritual de consagração conta como magia formulaica.

Magia Meditativa

Em algumas tradições, os magos ou homens santos fazem exercícios espirituais regulares, como ioga. Por meio desses exercícios, eles acumulam poder espiritual que usam para realizar façanhas incríveis. A concepção da Magia Meditativa (pág. 161) representa esse processo.

Taumaturgia e Feitiçaria

Magia baseada em mana, ou taumaturgia, baseada na aplicação dos princípios da taumatologia, é uma forma de alta magia. O mesmo é verdade para a feitiçaria, baseada na aplicação dos princípios da magia ritualística. As forças mágicas impessoais, em um caso, ou os espíritos controlados, no outro, estão prontos para os comandos do mago, que exigem apenas uma manobra de Concentrar e um teste da mágica.

Magia Histórica

Retratos de magia na fantasia refletem crenças reais sobre o sobrenatural nas culturas humanas passadas e presentes — embora muitas vezes o reflexo seja distorcido. Saber o que os verdadeiros praticantes da magia pensavam que estavam fazendo pode ajudar a tornar a magia da fantasia mais autêntica.

As sociedades tribais geralmente acreditam em uma variedade de espíritos, e muitas têm especialistas em lidar com eles — xamãs — mesmo que não tenham outros tipos de especialistas. Os xamãs costumam ter atribuições mágicas (pág. 133). Eles praticam uma variedade de artes, desde adivinhação e cura até amaldiçoar seus inimigos, e são frequentemente associados a trapaceiros. As tradições xamanísticas podem ter influenciado várias religiões, incluindo o xintoísmo e o taoísmo.

Os sacerdotes normalmente existem em sociedades um tanto estabelecidas, como os fazendeiros do Neolítico. Seu papel principal é liderar suas comunidades na adoração. Onde um xamã pudesse realizar rituais de cura em particular, um sacerdote conduziria uma oração pública pela recuperação do doente. Nas sociedades tribais, cada vilarejo pode ter seu próprio culto, enquanto as sociedades civilizadas têm templos centrais nas cidades ou mesmo vários templos para o mesmo deus ou deuses em uma área mais ampla.

Outra classe de praticantes religiosos são os poetas religiosos visionários, como os bardos das terras Celtas, os *vates* de Roma, os profetas de Israel ou os rixis da Índia. Frequentemente, eles operam fora dos cultos do templo como xamãs.

O surgimento de economias de mercado e da especialização do trabalho levou ao desenvolvimento da magia profissional. Adivinhos, curandeiros e exorcistas realizarão suas tarefas especiais mediante o pagamento de uma taxa. Surgem métodos sistemáticos para a adivinhação (veja *Vidência*, pág. 150).

Os grandes impérios multiétnicos da Idade do Ferro desenvolveram religiões universalistas, como o budismo, o cristianismo e o islamismo, fundadas em ideias filosóficas ou teológicas e destinadas a conversões generalizadas. O cristianismo e o islamismo tendiam a condenar qualquer método de obtenção de poderes sobrenaturais que não a oração. Isso levou a histórias sobre mágicos perversos que serviam a poderes malignos.

Durante o mesmo período, os teóricos da alquimia produziram listas de elementos: terra, água, ar e fogo no Ocidente, terra, água, fogo, metal e madeira no Extremo Oriente. Suas especulações influenciaram tanto o pensamento mágico quanto a medicina, como na teoria ocidental dos quatro humores (bile negra, fleuma, sangue e bile amarela) ou nas ideias chinesas sobre o chi. Os signos zodiacais na astrologia ocidental são agrupados em terra, água, ar e fogo, e os quatro naipes do baralho (tanto o Tarô quanto as cartas de jogo normal) também têm correspondências elementares.

O surgimento total das ciências naturais com a astronomia heliocêntrica na Renascença minou o apelo da magia ao explicar os eventos naturais sem apelar para as causas sobrenaturais. Mas as comunidades de cientistas e mágicos se sobrepuseram por um longo tempo; Isaac Newton trabalhou mais na alquimia do que na física, por exemplo. E a própria ciência se tornou uma fonte de novas ideias mágicas. Teorias como magnetismo animal, fisionomia e frenologia sobreviveram na comunidade mágica depois que os cientistas as rejeitaram, lado a lado com teorias mais antigas, como a astrologia. Novas especulações surgiram à margem da teoria científica, como a busca do século 19 por continentes perdidos e raças humanas ancestrais ou várias ideias do século 20 baseadas na mecânica quântica. E foram feitas

tentativas de investigação científica do paranormal, como criptozoologia, parapsicologia e ufologia. Todos esses ingredientes contribuíram para o que hoje é chamado de pensamento da “Nova Era”.

Ainda mais recentemente, alguns praticantes de magia desenvolveram abordagens chamadas de “magia do caos” ou “magia pós-moderna”. Seus detalhes variam muito de mágico para mágico. Se eles têm algo em comum, é a liberdade individual do mago de desenvolver uma abordagem para a magia — adotar qualquer tradição, emprestar de diversas tradições ou tentar abordagens inteiramente novas. Enquanto muitos sistemas antigos afirmavam que o poder do mago vinha da autoridade de uma tradição, a magia do caos sugere que a autoridade da tradição vem do poder do mago.



A ESTRUTURA DA MAGIA

O sistema mágico padrão de **GURPS** é projetado para tornar os magos interessantes, variados e poderosos... mas não muito poderoso. Se a magia não pudesse fazer nada, não seria interessante; mas se pudesse fazer tudo, *também* não seria interessante. O sistema padrão limita a magia de maneiras específicas, em várias dimensões. Sistemas alternativos de magia podem criar limites diferentes de maneiras diferentes, mas precisam abordar as mesmas questões.

NÍVEIS DE PODER

Isto limita os efeitos mágicos. Mágicas de Informação respondem a um número limitado de perguntas, mágicas de ataque causam uma quantidade de dano mensurado, mágicas de cura curam uma certa quantidade de dano e assim por diante. Cada resultado tem um custo de energia, e cada mago só pode usar uma determinada quantidade de energia. Algumas mágicas podem alcançar efeitos maiores ou menores, mas alcançar efeitos maiores tem um custo de energia maior, usando mais recursos do mago.

Esses limites tornam possível desafiá-los. Se um mago pudesse simplesmente operar Onipotência e transformar a realidade exatamente no que ele quisesse, o resultado não seria um jogo, mas uma fantasia particular. Nunca haveria qualquer sensação de risco ou excitação. O drama vem de fazer escolhas.

Os limites também tornam o jogo igualmente interessante para PdJs que não são magos. Um mago tem acesso a mágicas que ajudam a evitar quase todos os problemas com os quais outros personagens lidam com força e habilidade. Quando o número de mágicas operadas é limitado, os magos precisam contar com guerreiros, ladinos e técnicos para tarefas comuns, guardando suas próprias perícias para os problemas onde elas fazem a maior diferença. Enquanto isso, os outros aventureiros podem mostrar seu valor.

A magia padrão trata a capacidade mágica como uma bateria. Ela contém um certo número de cargas e, quando elas acabam, ela se esgota. Em um cenário de mana muito alto, onde a energia mágica é recarregada

totalmente a cada turno, a capacidade mágica é mais como um gerador, com uma certa capacidade de energia sustentável. Isso fornece um nível muito mais alto de poder, porque a energia mágica *por turno* é a mesma que a energia mágica *total* em outros ambientes. Se você gosta da abordagem do gerador, mas não quer tanta potência, você pode limitar os magos dentro da abordagem do gerador. Um limite simples exige que as mágicas sejam mantidas a cada turno, em vez de a cada minuto ou mais.

Também é possível mudar as coisas na outra direção. Exige um método muito mais lento de recarregar a bateria do que usar PF para operar mágicas. Veja, por exemplo, as regras para *Magia Meditativa* (pág. 161) e *Magia do Sangue* (pág. 167). Um mago com recarga lenta ou difícil pode ter uma bateria com um limite de armazenamento maior ou sem limite algum. Ele terá que economizar na operação de mágicas, de forma que a necessidade de magia em uma aventura não gaste mais energia do que ele pode recuperar em uma campanha inteira.

NÍVEIS DE HABILIDADE E HIERARQUIA DE PERÍCIAS

Usar uma mágica exige um teste de habilidade. Isso significa que há uma chance de uma mágica não funcionar, o que torna a magia mais dramática. E como os níveis de habilidade mais altos (o que significa operação de mágicas mais confiável) custam pontos de personagem, há uma compensação na criação do personagem: aprenda algumas mágicas muito bem ou aprenda mais mágicas nem tão bem.

A maioria das mágicas tem outras mágicas como pré-requisitos escolhidos na mesma escola. Isso incentiva a conceitualização do mago enfatizado em uma ou duas escolas de uma forma coerente. Também limita a gama de conceitos viáveis de personagens. Um mago que deseja conhecer mágicas avançadas gasta pontos para aprender todos os seus pré-requisitos, o que não deixa muitos pontos para outras habilidades.

Outros métodos favorecem os magos com listas de mágicas estruturadas. Um deles define cada escola, ao invés de cada mágica, como uma perícia Muito Difícil (veja *Magia Ritualística*, pág. MB242). As mágicas então terão como predefinido a perícia da escola como técnicas Difíceis. Em vez de ter pré-requisitos, eles terão um redutor de -1 para cada pré-requisito que a magia normalmente teria. As próprias perícias de escola têm como predefinido uma perícia principal com redutor de -6, normalmente Magia Ritualística (em tradições baseadas em comandar espíritos) ou Taumatologia (em tradições baseadas na manipulação impessoal de forças sobrenaturais). O resultado é uma hierarquia de perícias em três níveis: perícia principal, perícia de escola ou caminho, e mágicas como técnicas. A mesma estrutura pode ajudar a projetar outros sistemas mágicos.

No sistema de magia padrão baseado em mágicas, a perícia Taumatologia ainda existe, mas como uma habilidade de pesquisa e análise (veja *Magia Teórica e Design de Mágica*, pág. 167). Isso diferencia os magos estudiosos que pesquisam mágicas dos magos aventureiros que as operam no campo, mas não podem descrever como as mágicas funcionam.

Isso pode não se adequar a todas as campanhas ou mundos. Os magos de RPG geralmente avançam por meio da experiência adquirida em aventuras, o que presumivelmente representa as lições duras e rápidas de experiência de combate e situações de vida ou morte. Na lenda e na ficção, por outro lado, a magia costuma ser uma atividade intensamente acadêmica, um poder obtido por meio de horas de estudo e trabalho de laboratório — ou possivelmente por meio de longas horas de meditação. Se as mágicas são técnicas limitadas pela Taumatologia ou pela perícia Magia Ritualística, os magos eficazes devem ser estudiosos. Para produzir ainda mais magos eruditos, os MJs podem exigir que os pontos gastos em magias e em Taumatologia, Magia Ritualística e perícias de escola só possam ser adquiridas por estudo. Os magos ainda podem lucrar com a experiência de aventura, mas apenas com relação às mesmas perícias não mágicas e outras habilidades de qualquer outro aventureiro. MJs devem perceber que esta regra fará provavelmente muitos magos perderem a vontade de se aventurar quando eles poderiam se enfiar em casa com um bom livro.

Outra possibilidade pode permitir o acesso a uma lista de mágicas restrita e dispensar os pré-requisitos da lista. Uma lista de 12 a 20 mágicas está de bom tamanho; uma lista mais curta não forneceria espaço para o crescimento do personagem ou para personagens diferentes na mesma tradição, enquanto uma lista mais longa poderia cobrir opções diferentes o suficiente para equivaler a magia de propósito geral. Listas restritas são padrão para magia concedida por uma divindade (veja *Magia Clerical*, pág. MB242).

VELOCIDADE

A magia comum pode levar apenas um segundo por mágica. Este design permite o uso em combate.

A magia cerimonial não é rápida o suficiente para ser usada em uma luta corpo a corpo. No entanto, multiplicar o tempo de operação por 10, é quase tão rápido quanto usar armas de pólvora negra, e não muito mais lento do que usar bestas pesadas. Portanto, os magos cerimoniais podem ser úteis em situações de batalha onde o inimigo não pode alcançá-los imediatamente — atrás de uma parede de escudos ou uma fileira de piqueiros, ou em uma fortaleza, ou simplesmente no topo de uma colina olhando para o inimigo. Se a habilidade de operar mágicas fosse comum, as linhas de magos poderiam se enfrentar no estilo da guerra napoleônica, lançando bolas de fogo e raios.

Magos com tempos de operação de mágicas mais rápidos também desempenharão vários papéis de apoio; eles podem complementar ou substituir o engenheiro, o médico e o corpo de sinalização. Magos com tempos de operação mais demorados, incluindo encantadores especialistas, desempenharão funções puramente de apoio, como parte da equipe técnica de uma força de combate.

DISTÂNCIA

Claro, a distância de alcance de uma mágica de bola de fogo (máximo de 50 m) é um pouco curto para combates Napoleônicos ou da Era da Vela. Apenas usando o Deslocamento Básico, um homem médio poderia percorrer os 50 metros nos 10 segundos que um mago cerimonial precisaria para operar um mágica Bola de Fogo de um 1d de dano. Comparada a um mosquete, não dá nem para o começo.

Uma maneira simples de tornar a magia útil no combate pós-pólvora seria deixar os magos cerimoniais usarem as regras de modificadores de longa distân-

cia (pág. MB241) para todas as mágicas. Uma penalidade de 0 em até 200 m e -1 em até 750 m caberia na maioria das situações de batalha até o ano 1900. Os magos não precisam carregar munição, o que justifica sua aparição em batalhas.

O ponto drástico das limitações de distância é permitir competições entre aventureiros e seus inimigos. Abater um inimigo que não consegue revidar é como praticar tiro ao alvo para o atacante — e para o alvo, uma história de horror. Os filmes de guerra se concentram em pilotos de caça e seus duelos cara-a-cara ou em combate de infantaria, embora a artilharia ou as bombas matem a maioria dos soldados. Operar mágicas em um inimigo dentro da linha de visão dá ao inimigo a chance de revidar, preservando a sensação de um duelo. Em particular, dá aos soldados não mágicos a chance de atirar de volta com armas de combate à distância, ou se esgueirar perto e andar para entrar no corpo a corpo, de forma que os magos não dominem inteiramente o jogo.

DURAÇÃO

A maioria das mágicas permanece em efeito apenas por um tempo limitado. Em parte, isso reflete a ideia de que a magia é um afastamento da realidade normal, tornando-a naturalmente instável; o tempo passa e a magia vai embora. Mas também fornece uma justificativa crucial. Se as mudanças mágicas podem ser permanentes, então qualquer mago pode se tornar magicamente mais forte, mais rápido, mais saudável, com vida mais longa, imune a ferimentos e até mesmo bonito — características que valem muitos pontos de personagem — apenas por passar alguns dias operando mágicas permanentes. Em seguida, os magos dominam o jogo, e o enredo vai do drama ou aventura para a realização pessoal. Para evitar um curto-circuito na narrativa, os benefícios de qualquer versão da magia precisam ser temporários.

Quanto Detalhe?

Quanto da operação de uma mágica deve ser mostrado?

Na maioria das campanhas de fantasia, não muito. A Magia Ritualística é um processo técnico, assim como revelar uma fotografia ou esgrima, e os detalhes de qualquer processo técnico são em sua maioria enfadonhos. E a magia tem o agravante adicional de não funcionar na realidade; qualquer discussão elaborada sobre a afinidade de certas ervas com o fígado humano ou a formulação adequada de uma prece a Júpiter apenas torna isso mais óbvio. Melhor perguntar qual é o objetivo da mágica ou encantamento, observe as circunstâncias, role os dados para descobrir se funciona e siga em frente.

Mas se os jogadores estão realmente interessados nas complexidades da prática mágica, como encontrar a maneira certa de aplicar as Três Leis da Magia — vá em frente e discuta a questão com eles. É bom ter detalhes, desde que sejam detalhes interessantes.

Alguns MJs podem usar uma abordagem puramente improvisada. O jogador conta uma história sobre o que o mago está fazendo ou encena seus encantamentos; o MJ decide em particular quanto de um bônus de habilidade vale a ideia do jogador, e leva isso em consideração ao decidir se a mágica funcionou. Os bônus podem variar de +1 a +5.

Para uma abordagem mais sistemática, escolha um ou mais dos conjuntos de modificadores listados em *Lentes Mágicas* (pág. 163). Se o mago pode fornecer um link adequado para o alvo através das Três Leis da Magia, ou usar o Desenho de Símbolos para aumentar sua concentração, seu NH efetivo é maior. O MJ pode ter que decidir exatamente o quão eficaz cada reforço realmente é para o NH.

Para obter mais magia cerimonial em uma campanha, sem entrar em detalhes teóricos, simplesmente use as regras para reservar um tempo extra com uma perícia (pág. MB346), começando do tempo básico para operar mágicas cerimoniais. Por exemplo, a maioria das mágicas cerimoniais leva 10 segundos para ser operada, então levar cinco minutos seria 30 vezes mais demorado, resultando em um modificador de +5. O MJ e o jogador podem concordar que o mago está gastando esses cinco minutos em gestos estranhos, cantos, invocações de deuses esquecidos ou o que mais parecer adequado.

Normalmente, “temporário” significa “não mais do que um único combate” ou “não mais do que uma única sessão de jogo.” Isso evita que os jogadores se lembrem de quais mágicas operaram e quando elas acabariam, ou que façam anotações detalhadas durante o jogo.

No entanto, algumas mágicas podem ter efeitos permanentes. Mágicas de cura são um exemplo comum; depois de curarem o dano de um ferimento, ele não volta quando a mágica passa. Isso limita os registros na sessão; em vez de anotar que um guerreiro tem um ferimento na perna de 6 pontos, dos quais 4 pontos estão magicamente suspensos na próxima semana, o jogador apenas apaga os 4

pontos. Ele também evita cenas bizarras, como uma poderosa Anular Mágica que faz com que todos os ferimentos curados magicamente que um inimigo já sofreu reapareçam, todos de uma vez, rasgando seu corpo. Mágicas de cura não concedem uma nova vantagem, mas retornam o objetivo à sua condição física normal. Outras magias podem ter efeitos permanentes se seus benefícios normalmente não custariam pontos de personagem ou quantidades substanciais de riqueza.

RITUALIZAÇÃO

Operar mágicas exige gestos e encantação. Teoricamente, isso ajuda o

mago a focar sua mente e vontade. À medida que fica mais habilidoso, ele se torna capaz de magia puramente mental, assim como um leitor habilidoso não precisa ler em voz alta ou mover os lábios. Finalmente, os magos realizam rituais visíveis em parte pela mesma razão que os artistas marciais gritam os nomes de suas técnicas — permite ao público saber que algo interessante está acontecendo — e em parte porque dá à oposição a chance de confrontar o mago e revidar. Uma campanha onde a magia é completamente ocultável envolverá menos ação e mais suspense.

SISTEMAS DE MAGIA

Cada romance, e cada cenário de jogo publicado, tem uma visão diferente do sobrenatural e das artes mágicas. **GURPS** oferece um tratamento padrão da magia que funciona para muitas campanhas de aventura. Mas os MJs podem querer algo diferente, seja para recriar um cenário publicado ou para expressar sua própria visão de magia. Qualquer nível de modificação é possível, desde pequenos ajustes do sistema padrão até a construção de um novo sistema mágico do zero.

MAGIA CUSTOMIZADA

Uma maneira de obter o sistema de magia certo para uma campanha é construir um novo, com base no material de origem ou na própria imaginação do MJ. Qualquer sistema precisa levar em consideração as questões discutidas em *A Estrutura da Magia* (pág. 153). Um sistema mágico precisa de limites e compensações para garantir que os magos contribuam

para uma campanha sem dominá-la totalmente.

Construir um sistema mágico sob medida não é uma tarefa fácil. MJs que não usaram o **GURPS** antes devem começar com um dos sistemas padrão.

SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MAGIA

No **GURPS**, “magia” normalmente se refere ao sistema de magia baseada em mana no Capítulo 5 do **Módulo Básico**. Mas existem outras fontes de habilidades especiais. Ciborgues, mestres de artes marciais, mutantes e adeptos do psiquismo podem transcender os limites humanos normais. Eles não são simplesmente chamados de “mágicos”.

Mas nada diz que não são. Se a magia baseada em mana não funcionar em um cenário de campanha, use as regras para outro conjunto de habilidades especiais e chame-as de “magia”. Use-os diretamente ou modificados para torná-los mais sobrenaturais. As ampliações e limitações existentes permitem muitos desses ajustes.

A Terceira Edição do **GURPS** incluía vários conceitos que a Quarta Edição ainda não abordou explicitamente. Esta seção não fornece regras para esses conceitos, mas oferece notas curtas para MJs que tentam adaptar as regras anteriores ou elaborar novos tratamentos.



Alquimia como Magia

A perícia Alquimia não tem Aptidão Mágica como pré-requisito. Qualquer pessoa com o treinamento adequado pode usá-la. O poder que a faz funcionar são as virtudes especiais das substâncias naturais. O alquimista aprende o que são essas virtudes e como ativá-las no laboratório. Os resultados são mágicos; um teste contra IQ+Aptidão Mágica indicará que um elixir alquímico é mágico.

A alquimia concede a habilidade de fazer elixires alquímicos e realizar outros processos alquímicos (veja o Capítulo 28 do **GURPS Magia**). Um alquimista pode reconhecer que uma substância é um elixir à primeira vista; faça um teste de Alquimia baseado em Per, modificado por Visão Aguçada. Se o elixir foi misturado na comida ou bebida, ele pode detectar sua presença pelo cheiro; faça um teste de Alquimia baseado em Per, modificado por Paladar/Olfato Apurado ou Olfato Discriminatório. Ele pode identificar o elixir específico por análise de laboratório, que leva quatro horas. Se o elixir não estiver em seus materiais de referência, um sucesso comum dirá a ele que é um elixir desconhecido, enquanto um sucesso decisivo lhe dará uma ideia do efeito esperado. Ele pode obter resultados mais rápidos experimentando um pouco do elixir (Paladar/Olfato Apurado ou Paladar Discriminatório ajuda); isso levaria apenas 10 segundos, mas em qualquer falha no teste, ele experimenta o efeito completo do elixir.

Alquimia Interna

Pode ser possível produzir efeitos alquímicos dosando a um objetivo humano vários ingredientes diferentes que se combinam dentro de seu corpo em um elixir, que então tem efeito sobre ele. O próprio corpo do objetivo atua como o recipiente de mistura. Como o alquimista não pode observar as reações diretamente, todos os testes têm um redutor -4 no NH efetivo, ou -2 se o alquimista tiver Diagnose, Medicina ou Fisiologia com NH 15 ou melhor. Apenas uma dose pode ser produzida por vez, mas o tempo necessário é medido em horas em vez de semanas.

A alquimia interna pode ser usada em um cadáver ou em um corpo remontado, mas com um redutor adicional de -6 à perícia, já que o corpo não tem metabolismo para auxiliar nas reações e o tempo necessário é de semanas. Perícias médicas não ajudam nesse processo.

Por opção do MJ, a alquimia interna pode ter como predefinido a perícia Medicina Esotérica, sem esse redutor adicional, já que trabalhar dentro do corpo é normal para esta perícia.

Por Detrás das Cortinas: Fazendo Ouro

O objetivo lendário da alquimia é fazer ouro. Os MJs podem decidir se isso é realmente possível em seus mundos de campanha e, em caso afirmativo, o quão conhecido é o processo. Como orientação, a transmutação de metais deve exigir 12 semanas e um teste contra Alquimia-6. Cada “dose” é meio quilo de ouro.

Qualquer processo alquímico também exige matérias-primas. Quanto devem custar? É aí que fica complicado. Normalmente as histórias de fantasia ignoram causa e efeito econômicos, mas a fabricação de metais preciosos tem um impacto econômico grande demais para ser ignorado.

Suponha que o conhecimento da transmutação seja bem guardado, mas conhecido por dois alquimistas concorrentes ou guildas alquímicas. Em um cenário onde os metais preciosos são escassos, um alquimista que faz meio quilo de ouro pode trocá-lo por \$20.000 em mercadorias. Nas 12 semanas de trabalho necessárias para fazer o ouro, ele poderia ganhar \$3.600 com pela tabela da guilda. Portanto, ele tem um superávit de \$16.400, menos o custo da matéria-prima. Se custarem \$400, ele pode ganhar \$16.000 a mais!

Mas lembre-se de que ele tem um concorrente. O concorrente pode oferecer o dobro do preço por essas mesmas matérias-primas e ainda ficar muito no lucro. O primeiro alquimista pode então oferecer o preço triplo e assim por diante. No final, o preço das matérias-primas subirá para \$16.400. Nesse ponto, os alquimistas não ganharão mais pela transmutação do que trabalhando para a guilda; as pessoas que produzem ou importam as matérias-primas terão enriquecido; e todas as matérias-primas estarão no porão da guilda dos alquimistas, enquanto suas fontes naturais estarão esgotadas.

Se os materiais não são escassos e não vão se tornar escassos, o limite para a produção de ouro será a capacidade de trabalho alquímico. Portanto, todo alquimista terá um incentivo para treinar seus aprendizes para fazer ouro. Mas, à medida que mais e mais ouro é produzido e gasto, os preços subirão; ou seja, o valor de uma moeda de ouro cairá. Quando meio quilo de ouro valer \$3.600, os alquimistas estarão ganhando a tabela da guilda fazendo ouro. Se os alquimistas forem habilidosos o suficiente para fazer múltiplas “doses” de ouro, ele pode cair ainda mais, talvez tão baixo quanto os \$240 por meio quilo implícitos em alguns cenários de fantasia (veja pág. MB515).

Uma forma de evitar essa mudança no valor do ouro é fazer com que todos concordem que o ouro “natural” é precioso, mas o ouro “artificial” é apenas uma imitação barata, adequada apenas para decoração chamativa. Bruxos loucos e mercadores pretensiosos podem ter enfeites alquímicos de ouro em todos os seus pertences. Se houver um teste confiável (talvez mágico) para saber se o ouro foi feito por meio da alquimia ou não, os comerciantes e cambistas irão usá-lo rotineiramente. Do contrário, os falsificadores que fabricam moedas de ouro alquímico podem enfrentar punições severas. Ou a própria alquimia pode ser estritamente licenciada, ou proibida de imediato, para cortar a fonte.

Invenções Alquímicas

Os alquimistas podem inventar novos processos, usando as regras padrão para invenções (pág. MB473), com alguns ajustes. Consulte o Capítulo 28 do **GURPS Magia** para obter detalhes. Um alquimista pode ter qualquer uma das versões da vantagem do Desenvolvedor. Um alquimista também pode aplicar a vantagem Apetrechos a preparações alquímicas.

Magia Bárdica

Muitas histórias de fantasia retratam os poetas como capazes de realizar tipos especializados de magia, baseadas no canto. Várias abordagens para essa magia são possíveis. Ao aplicar qualquer um deles, enfatize os efeitos que tenham uma associação razoável com a música, a linguagem ou a influência.

Vantagens Bárdicas. Um bardo pode ter vantagens distintas que aumentam suas habilidades como bardo. As escolhas adequadas são Adaptabilidade Cultural, Carisma, Língua Ferina, Memória Eidética, e Voz Melodiosa.

Perícias Bárdicas. Um bardo pode ter perícias especiais para influenciar outros que vão além dos testes normais de influência, da mesma forma que as perícias de mestres em artes marciais podem ir além do combate normal (veja *Chi como Magia*, a seguir). As perícias adequadas são as perícias de Deslumbrar e a Influência Musical.

Mágicas Bárdicas. Um bardo pode operar mágicas, comprando Aptidão Mágica com a limitação Musical. Veja também *Mistérios da Profissão* (pág. 162).

Invocação. Em lendas mais antigas, os bardos podem recorrer à ajuda divina, muitas vezes de divindades especializadas como as musas do mito Grego ou a deusa hindu Sarasvati, pedindo-lhes que falem com a voz do bardo. Isto é Canalização, com uma vantagem especial: Baseado em Canto em vez de Vontade, +20%. (Isso é uma vantagem porque comprar uma habilidade custa menos do que comprar Vontade.) A divindade pode conceder ao bardo conhecimento que ele normalmente não possui, tornando-o comparável à adivinhação.

Chi como Magia

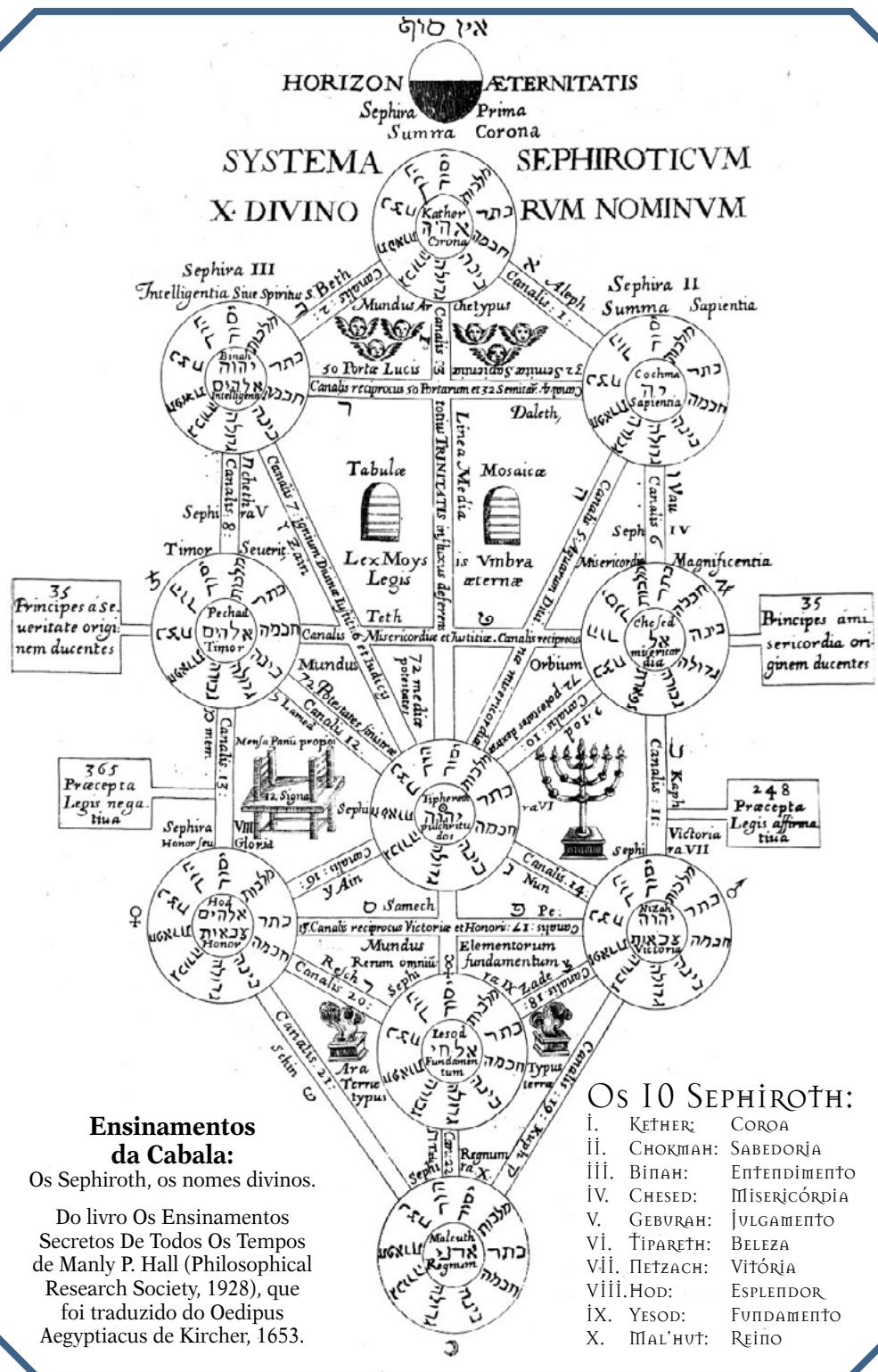
A força conhecida como *chi* na China ou *ki* no Japão pode ser igual a mana. Literalmente, "chi" significa "respiração", assim como a palavra derivada do latim "espírito" (veja *Espíritos no Mundo Material*, pág. 30), então há alguma plausibilidade em ligar o chi à magia espiritual.

O uso focalizado do chi não envolve mágicas ou rituais. Depende de anos de treinamento meditativo intensivo, representado como a vantagem Treinado por um Mestre (pág. MB93). Este treinamento desenvolve perícias esotéricas, tanto

físicas quanto mentais, que de outra forma não estariam disponíveis. Cada uma permite a realização de feitos específicos. Cada mestre deve ser capaz de alguns feitos característicos.

As perícias que tem Treinado por um Mestre como pré-requisito incluem Arqueiro Zen, Arte da Invisibilidade, Arte do Arremesso, Controle das Funções

Involuntárias, Desviar, Força Mental, Golpe Debilitante, Golpe Poderoso, Kiai, Lutar às Cegas, Passos Leves, Pontos Secretos, Pontos de Pressão, Postura Imóvel, e Salto Voador. Enquanto adquirem essas perícias, os mestres do chi também podem aprender Arte Erótica, Controle de Respiração, Medicina Alternativa, e Meditação.



Ensinaamentos da Cabala:

Os Sephiroth, os nomes divinos.

Do livro *Os Ensinaamentos Secretos De Todos Os Tempos* de Manly P. Hall (Philosophical Research Society, 1928), que foi traduzido do Oedipus Aegyptiacus de Kircher, 1653.

Os MJs que oferecem uma variedade mais ampla de perícias focadas no chi podem pesquisar lendas de artes marciais ou filmes de Hong Kong em busca de outros feitos realizados por mestres do chi.

Ciberespaço como Magia

Uma das ideias básicas do cyberpunk, em obras-chave como *Neuromancer* de William Gibson e *True Names* de Vernor Vinge, é que o ciberespaço pode ser imaginado como um reino mágico, com a conexão como uma variante da projeção astral e programas tomando o lugar dos espíritos. Mas também funciona bem aplicar a metáfora ao contrário, visualizando o mundo espiritual como uma realidade virtual mágica.

O contato básico com o mundo espiritual ocorre por meio de rituais xamanísticos (veja *Xamanismo*, pág. 149). O próprio mundo espiritual é uma rede mágica comparável às redes de computador do ciberespaço. Muitas tradições mágicas oferecem modelos adequados, como as Sephiroth da escola mística Judaica, a Cabala.

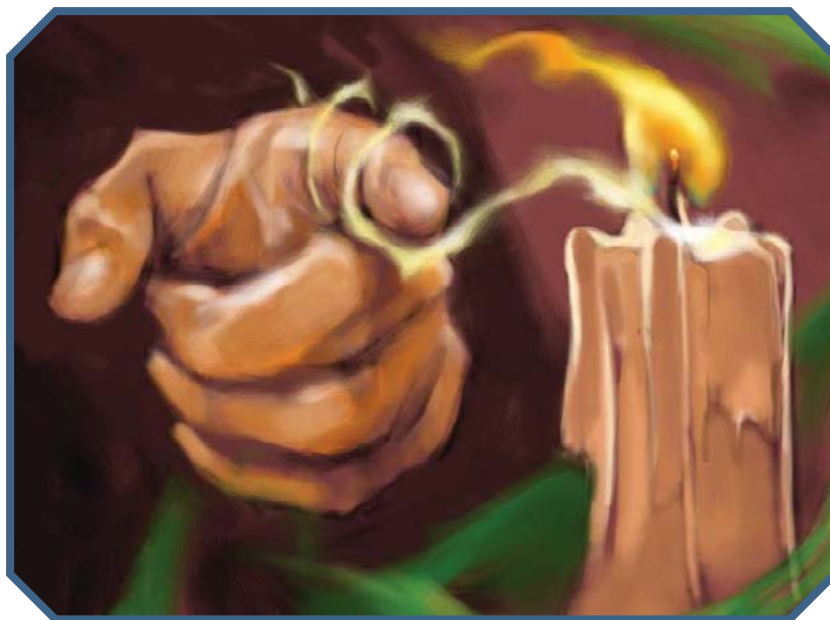
Os próprios espíritos se comparam a vários tipos de software. Os espíritos de vontade livre são comparáveis às inteligências artificiais; outros espíritos são comparáveis a programas de computador ou robôs. Mentalidade de Escravo define essa falta de livre arbítrio. Os espíritos também podem ser reprogramáveis; veja *Nomes Verdadeiros* (pág. 164).

Magia das Ervas

A perícia Conhecimento das Ervas pode substituir Alquimia. Existem apenas algumas diferenças. Primeiro, Conhecimento das Ervas não consegue identificar ou analisar elixires. Em segundo lugar, os ingredientes são mais baratos; divida seu custo por 5. Terceiro, um herbalista pode localizar ingredientes adequados na natureza sem nenhum custo, fazendo testes de Naturalista. Ele pode tentar duas buscas por dia e precisa atingir três sucessos ou um sucesso decisivo.

Um análogo da alquimia interna pode ser baseado no Conhecimento das Ervas. No entanto, em vez de usar um modificador de -6, reanimar um cadáver seria totalmente impossível para um herbalista. O Conhecimento das Ervas é especificamente mais seletivo à vida do que a Alquimia.

Nem todo elixir tem um equivalente à base de plantas; quais têm tais equivalentes é decisão do MJ. A maioria dos outros processos alquímicos, como a transmutação de metais e a preparação do alkahest ou da pedra filosofal, não deveriam ser possíveis para um herbalista.



As invenções à base de ervas são possíveis da mesma forma que as invenções alquímicas.

Psiquismo como Magia

Um possível sistema de magia alternativo usa um tratamento modificado do psiquismo para definir habilidades mágicas. Nesta forma de magia em transe (pág. 151), compre todos os poderes psi com Requer Preparo. O usuário deve se concentrar pelo tempo necessário para entrar em um estado de transe adequado. O mago de transe deve escolher uma perícia psi específica antes de iniciar os preparativos. Se ele estiver tentando tarefas relacionadas, ele pode usar outras perícias com o mesmo poder com um redutor de -1 para cada perícia adicional.

Uma maneira de interpretar a magia em transe é dizer que “magia” é uma compreensão pré-científica das habilidades psíquicas e um conjunto pré-científico de técnicas para ativá-las. Essa abordagem é comum em romances planetários, como os romances de Darkover de Marion Zimmer Bradley. No entanto, também é possível dizer que as várias habilidades são sobrenaturais, vestígios do estado divino do qual a humanidade decaiu, e funcionam como definido para o psiquismo. A terminologia de “psi” pode ser uma maneira científica de descrever a magia, uma última dica do sobrenatural dentro de uma cosmovisão mecanicista. Em qualquer abordagem, o talento para a magia em transe pode ser hereditário, e as pessoas que o possuem podem ser um grupo especial de “bruxos”, separado de todos os outros, para

o bem ou para o mal — como qualquer coisa, desde alvos de uma inquisição a governantes oligárquicos.

Em um cenário com magia em transe, a perícia Psiquismo não deveria estar disponível. No entanto, a perícia Filosofia pode representar uma teoria geral da mente e seus poderes, em cenários asiáticos onde o esclarecimento confere poderes místicos (pág. 161).

A habilidade antipsi pode não estar disponível em um cenário “psíquico mágico”. Pessoas cuja presença bloqueia os poderes mentais podem ser raras ou inexistentes em um mundo sem ceticismo científico. Nesse caso, os modificadores de poder para os outros poderes são reduzidos para -5%. As defesas contra os poderes mentais mágicos podem estar disponíveis dentro de grupos específicos de poderes; por exemplo, o Escudo Mental protege contra a leitura da mente.

A critério do MJ, os poderes mágicos em transe podem depender de mana. Essa limitação de -10% substitui a limitação dos poderes psíquicos.

Sistemas de Magia Ritualística

Como uma alternativa à magia padrão, os MJs podem definir magias como técnicas tendo como perícia principal a Magia Ritualística ao invés de Taumatologia. Nessa abordagem, os magos ainda operam mágicas da lista padrão. No entanto, essa lista não se encaixa em algumas abordagens da magia, seja nas crenças ocultas do mundo real ou no gênero de fantasia. Os MJs podem pensar em elaborar listas alternativas de caminhos e técnicas, especialmente para campanhas de fantasia ambientadas no mundo moderno.

Para uma abordagem onde a magia ritualística é a principal, pressupõe a seguinte:

Efeitos sutis. A maior parte da magia não tem efeitos óbvios e chamativos, como bolas de fogo ou transformar pedras em pão. A maioria das técnicas produz resultados improváveis em vez de impossíveis e, portanto, podem ser classificadas como “coincidência” pelos célicos.

Maior duração. A magia não precisa ser mantida uma vez por minuto. Uma vez que o ritual esteja completo, o efeito permanece até que seja usado ou magicamente neutralizado; no mínimo, sua duração será comparável à de um combate inteiro.

Ativação mais lenta. O tempo básico para a maioria das técnicas é medido em minutos ou mesmo horas. A operação mais rápida ou mais lenta pode diminuir ou aumentar o NH efetivo, assim como para a maioria das perícias técnicas.

Metamorfose como Magia

Um metamorfo com Aptidão Mágica 0 pode assumir os modelos de criaturas vivas com magia inata. Sem Aptidão Mágica 0, a metamorfose não pode sentir a presença de órgãos para o mana e, portanto, não pode duplicá-los, embora ele possa duplicar todas as outras características do modelo. Por exemplo, ele poderia ter as garras de uma pantera e visão noturna, mas não seu sopro mágico (pág. 49). Um metamorfo com Aptidão Mágica 0 e a vantagem de Requer Forma Intermediária pode formar órgãos de mana dentro de seu corpo humano e usar os poderes mágicos de qualquer criatura que ele tenha memorizado. Um metamorfo que estuda muitas criaturas mágicas pode ter acesso a vários poderes mágicos; isso pode se tornar um objetivo para um mago metamorfo.

Superpoderes como Magia

A estrutura das habilidades psíquicas (veja pág. MB254) pode ser aplicada a outros tipos de poderes, incluindo poderes mágicos. Uma maneira de dar a tais poderes um sabor mais mágico é tratá-los como magia em transe (pág. 151), com Requer Preparo na forma de meditação. A crença hindu nos *siddhis*, ou poderes sobre-humanos obtidos na busca da iluminação espiritual, é um exemplo dessa abordagem aos poderes mágicos; o cenário Roma Arcana oferece

outro exemplo, magia Dionisíaca (pág. 205). Mas também é possível ter versões de “alta magia” de tais poderes que não exigem mais do que uma manobra Concentrar.

Em termos de mecânica de jogo, cada poder tem três componentes:

1. Um conjunto de vantagens que representam diferentes formas de manifestação do poder. Essas são conhecidas como habilidades do poder.

2. Um modificador especial — na maioria das vezes uma limitação — chamado modificador de poder. Isso transforma qualquer vantagem à qual seja aplicada em uma habilidade dentro do poder associado.

3. Um Talento que torna mais fácil usar todas as habilidades do poder. Se as habilidades forem tratadas como magia em transe, o modificador especial não inclui o Requer Preparo, porque algumas vantagens dentro de um poder já podem incluir um requisito equivalente (por exemplo, Abençoado, incluído em Poderes Espirituais, leva automaticamente uma hora). Liste o Requer Preparo separadamente para os poderes aos quais se aplica.

Aqui estão algumas ilustrações deste conceito:

Mestre das Plantas

Por opção do MJ, esse talento inclui o poder de perceber, comunicar-se e controlar as plantas por meio de uma sintonização mágica com elas.

Talento Mestre das Plantas: 5 pontos/nível. Você tem um talento natural para Mestre das Plantas. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Mestre das Plantas. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades de Mestre das Plantas, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades de Mestre das Plantas: Adaptação ao Terreno (terreno relacionado a plantas, como galhos de árvores), Camaleão (Apenas na Vegetação, -20%), Cura (Somente Plantas, -20%), Detectar (plantas, considere Comum), Empatia com Plantas, Falar com Plantas, Pendular, Possessão (apenas de plantas, com modificadores cabíveis), Retenção (baseada em plantas, e com o modificador Ambientais), e Talento (Dedos Verdes). *Modificador de Poder:* A vantagem é uma habilidade mágica dentro do poder Mestre das Plantas. Seu uso é sensível ao mana, mas pode se beneficiar do Talento Mestre das Plantas. -10%.

Poderes Espirituais

É o poder de perceber, comunicar-se e controlar os espíritos.

Talento Poderes Especiais: 5 pontos/nível. Você tem um talento natural para os poderes espirituais. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Poderes Espirituais. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades de Poderes Espirituais, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades de Poderes Espirituais: Abençoado, Canalização, Detectar (Seres Sobrenaturais), Elo Mental (com espíritos), Empatia com Espíritos, Insubstancialidade (Projeção da Mente), Invisibilidade (Apenas na Forma Espiritual, Somente Matéria, Ativada ou Desativada à Vontade), Médiun, e Ver o Invisível (Espíritos). O Talento correspondente custaria 5 pontos/nível. *Modificador de Poder:* A vantagem é uma habilidade sobrenatural dentro do poder Poderes Espirituais. Seu uso exige a observância de um elaborado sistema de rituais, equivalendo a um Pacto baseado em Doutrinas Religiosas (Ritualismo), mas pode se beneficiar do Talento Poderes Espirituais. -5%.

Poderes Mágicos

Em uma campanha de super-heróis, a própria magia pode ser um poder:

Talento Poderes Mágicos: 5 pontos/nível. Você tem um talento natural para poderes mágicos. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade de Poderes Mágicos. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades de Poderes Mágicos, mesmo que não tenha começado com eles. As seguintes vantagens podem ser habilidades de Poderes Mágicos: Atribulação, Detectar (Magia ou Fenômeno Sobrenatural), Neutralizar (Magia), Resistência a Dano (Magia), e Telecinese. O Talento correspondente custaria 5 pontos/nível. *Modificador de Poder:* Poderes Mágicos. A vantagem é uma habilidade mágica dentro do poder Poderes Mágicos. Seu uso é sensível ao mana, mas pode se beneficiar do Talento Poderes Mágicos. -10%.

Uma versão mais potente pode incluir qualquer vantagem que possa ser racionalizada como “o efeito de uma magia”. O talento correspondente custaria 10 pontos/nível, o mesmo que o Aptidão Mágica padrão, ao qual seria aproximadamente equivalente.

Talentos como Magia

A habilidade superior de usar uma habilidade não mágica pode ser uma expressão de magia. Um retrato direto disso é um Talento com Requer Preparo. Ao abençoar o local de trabalho ou fazer com que ela seja benzida, invocar deuses ou santos adequados ou fazer uso de segredos arcanos misteriosos, o artesão obtém melhores resultados. Para uma tarefa que leva muitos dias, a preparação deve ser repetida no início de cada dia de trabalho.

A magia do ofício pode encantar objetos. Os encantamentos são limitados àqueles que aprimoram as funções não mágicas do objeto. Uma espada pode se tornar mais afiada ou melhor balanceada, mas não pode ganhar a habilidade de disparar relâmpagos. Use encantamento lento e seguro, a menos que o artesão tenha Desenvolver Rápido, assim como Talento. Faça um teste contra a habilidade que seria usada para fazer o objeto com um redutor de -5, modificado pelo nível de Talento aplicado; o artesão deve ter pelo menos um bônus de +1 do Talento na perícia para fazer a tentativa. Assistentes podem contribuir com energia para o encantamento se tiverem a mesma perícia e participarem do mesmo ritual; eles não precisam ter nenhum bônus do Talento na perícia. Um artesão pode ganhar energia de um assistente por nível de seu próprio Talento.

Em alguns cenários de fantasia, como em muitas sociedades históricas, começar um trabalho com esse tipo de ritual não é algo que poucos especialistas fazem; é uma prática padrão. Por exemplo, um grupo de construtores pode orar ao Grande Arquiteto antes de começar o trabalho de cada dia. Em tal cenário, o MJ pode escolher aplicar uma penalidade de -5 nas perícias para tarefas realizadas sem o ritual habitual, ou -2 para tarefas realizadas com um ritual apressado ou desconcentrado. Como orientação, menos de 5% do tempo de trabalho exigido seria considerado um ritual apressado; menos de 1% seria totalmente ineficaz.

MAGIA MODIFICADA

MJs podem criar um sistema mágico divergente começando com o sistema padrão e mudando um de seus aspectos. Veja *A Estrutura da Magia* (pág. 153) para os principais aspectos que podem ser alterados. A maioria das formas de magia modificada são traços de um mundo de campanha, ao invés de um mago individual ou tradição mági-

ca dentro de um mundo. Usar esses sistemas em vez da magia padrão não tem custo em pontos (veja *Por Detrás das Cortinas: Custos em Pontos*, na pág. 18).

Escolas Alternativas

Um MJ pode reestruturar o sistema de escolas de acordo com qualquer fundamento lógico. Se isso mudar o número de escolas, os custos de certas formas de Aptidão Mágica também mudarão (pág. 128). Alguns exemplos de sistemas alternativos de escola são os seguintes:

Ética: Classifique cada magia como bem (branca) ou mal (preta). Isso exige um cenário onde as crenças éticas sejam objetivamente verdadeiras, como um cosmos zoroastriano (veja *Conhecendo o Bem e o Mal*, pág. 21). Em alguns cenários, os magos quase todos se especializam em uma categoria ou outra. Em cenários moralmente ambíguos, os magos que se especializam em uma escola podem ter que aprender mágicas da outra escola como pré-requisitos para algumas de suas mágicas avançadas — embora eles possam escolher ou até mesmo fazer um voto de nunca operá-las.

Elementar: Cada magia pertence a uma das quatro escolas elementares. Por exemplo, as mágicas que afetam o corpo são mágicas de terra; mágicas de comunicação e deslocamento são mágicas de ar.

Planetária: Cada magia está sob a jurisdição de um dos sete planetas da astronomia geocêntrica (Lua, Mercúrio, Vênus, Sol, Marte, Júpiter e Saturno).

Trigrama: Cada magia se vincula a um dos oito trigramas do *I Ching*.

Baseada em Cores: Mágicas se ligam a cores, produzindo um número variado de escolas. Escolas de Ética, onde as mágicas são pretas ou brancas, podem ser uma forma de magia baseada em cores.

Zodiacal: Atribua cada magia a um dos 12 signos do Zodíaco.

Baseada em Árvore: Cada magia se vincula a uma das 18 árvores do Ogam, antigo alfabeto Celta.

Baseada em Tarô: Categorize cada magia com um dos 22 arcanos principais do Tarô ou com uma das 78 cartas do Tarô.

Hexagrama: Cada magia reflete um dos 64 hexagramas do *I Ching*.

A reestruturação parcial também é possível. Por exemplo, as escolas elementares (ar, terra, fogo e água) refletem as ideias europeias sobre a matéria. Uma campanha chinesa poderia ter escolas dos elementos chineses: fogo, madeira (mágicas sobre plantas aplicadas a madeira viva ou morta; veja pág.

171), terra, metal (baseado em mágicas sobre pedras, mas com custo dobrado) e água. O ar neste sistema não é um elemento, mas uma substância sutil que se move na matéria como respiração ou espírito (*chi*); magias do Escola do Ar podem ser transferidas para outras escolas elementais ou escolas de Cura e Necromancia.

Algumas mágicas têm pré-requisitos na forma “uma magia de pelo menos 10 escolas diferentes”. Se as escolas se dividirem em um número menor, isso pode não ser possível. Para sistemas com 15 ou mais escolas, mantenha este requisito inalterado. Para sistemas com menos escolas, permita várias mágicas por escola. Em um sistema com 7 a 14 escolas, exija duas magias por escola em vez de uma (por exemplo, “duas mágicas em cada uma de cinco escolas diferentes”). Em um sistema com três a seis escolas, divida o número necessário entre duas escolas (por exemplo, “cinco mágicas em cada uma de duas escolas diferentes”). Em um sistema com apenas duas escolas, todas as mágicas podem estar em uma escola (por exemplo, “pelo menos 10 mágicas de magia negra”).

As escolas também podem ser adicionadas ao sistema existente; veja, por exemplo, *Tecnomagia* (pág. 66).

Correspondência Mágica

Em um cenário onde a magia é baseada em correspondências (pág. 19, e pág. 163), os operadores podem não ser capazes de energizar mágicas com seus próprios PF. Em vez disso, baseie a operação de mágicas nas leis de contágio, semelhança e nomes. Aplique os bônus ao NH básico do operador. Se o NH resultante for alto o suficiente para reduzir o custo para operar a magia custo zero, então a operação é possível; caso contrário, não é.

Fazer a correspondência mágica funcionar leva mais tempo; multiplique o tempo necessário para qualquer magia por 10. Aptidão Mágica 0 ainda é necessária nos cenários de mana normal. Não significa uma percepção geral de forças ou qualidades “mágicas”, mas um senso intuitivo do que corresponde ao objetivo pretendido de uma magia. Os efeitos de tempo e distância são discutidos em *Correspondências Mágicas* (pág. 19). Os MJs que desejam tornar os magos por correspondência em aventureiros devem permitir que eles tenham até cinco níveis de Aptidão Mágica, interpretados como uma visão superior dos relacionamentos mágicos. Aptidão Mágica padrão e de Correspondência não deveriam coexistir.

Por opção do MJ, não-magos podem operar mágicas por da correspondência mágica, mesmo em um cenário de mana normal. Os operadores devem pesquisar correspondências em vastas bibliotecas mágicas, exigindo um teste contra Pesquisa ou Taumatologia-2 com uma penalidade adicional igual ao bônus que a correspondência fornecerá. Cada tentativa de encontrar uma correspondência leva uma hora. Esta forma de correspondência mágica *pode* coexistir com a magia padrão, se o MJ permitir que os modificadores de correspondência se apliquem à magia padrão.

Magia Fixada

Magia fixada é a habilidade de operar uma magia sem saber conscientemente. Representa, por exemplo, a magia instintiva de certos animais em alguns mundos de fantasia. Essas habilidades formam uma classe de metacaracterísticas. Cada metacaracterística tem três componentes, como segue:

Primeiro, escolha a magia desejada e liste todos os seus pré-requisitos, e todos os pré-requisitos deles, até chegar a um conjunto de mágicas sem pré-requisitos. Se mais de uma lista for possível, escolha uma — normalmente a mais curta, mas isso não é obrigatório. Existe um custo de 1 ponto por magia na cadeia de pré-requisitos.

Segundo, identifique o nível mais alto de Aptidão Mágica necessário para a magia ou para qualquer um de seus pré-requisitos. Compre aquele nível de Aptidão Mágica, com o modificador *Uma Só Mágica* (pág. 129). Em cenários com mana normal ou baixo, Aptidão Mágica 0 é o mínimo; em cenários com mana alto ou muito alto, pode não ser necessário para todas as mágicas.

Terceiro, determine o custo de aprender a magia no NH desejado, de acordo com o IQ e Aptidão Mágica do usuário. Um cenário de campanha que usa magia fixada pode ter um NH padrão para todas as mágicas, a critério do MJ.

Por exemplo, um tratador de feridas do exército com IQ 11 acharia útil ser capaz de curar feridas. A magia Cura Superficial tem a cadeia de pré-requi-

O místico acumula um estoque de poder no reino sobrenatural, que ele pode usar para realizar feitos mágicos.

sitos Emprestar Vitalidade, Emprestar Energia; dois pré-requisitos custam 2 pontos. Emprestar Energia exige Aptidão Mágica 1, que custa 5 pontos para Aptidão Mágica 0 e 2 pontos para Aptidão Mágica 1 (Uma Só Mágica, -80%). Com IQ + Aptidão Mágica igual a 12, ele pagaria 4 pontos para aprender Cura Superficial-12. O custo total é $2 + 5 + 2 + 4 = 13$ pontos. Isso permite que ele cure de 1 a 3 pontos de lesão a um custo de energia de 1 por ponto, como se ele tivesse aprendido a magia. Ele não pode usar Emprestar Vitalidade ou Emprestar Energia, e ele não pode melhorar sua habilidade Cura Superficial através de estudos adicionais. O que ele conhece é um padrão fixo de ações, o equivalente mágico de um reflexo.

Este sistema pode ser usado para mais de uma magia. Compre o nível necessário de Aptidão Mágica *uma vez*, com uma limitação reduzida (pág. 128); compre cada magia separadamente no nível desejado. Se uma magia fixada está na cadeia de pré-requisitos de outra magia fixada, conte apenas os pré-requisitos adicionais para a segunda magia. Mas se nenhuma das mágicas estiver na cadeia de pré-requisitos da outra, use o custo total de ambas, mesmo que suas cadeias de pré-requisitos separadas possam incluir algumas das mesmas mágicas.

Magia Baseada em Outros Atributos

Mágicas baseadas em mana padrão são habilidades baseadas em IQ, auxiliadas por Aptidão Mágica. Mas a magia pode ser baseada em um atributo diferente. Aqui estão algumas opções que refletem várias concepções fictícias ou míticas:

HT+Aptidão Mágica: A magia é um transbordamento da energia vital. Pessoas com melhor saúde podem suportar melhor o estresse biológico de operar mágicas. Qualquer coisa viva, até mesmo uma árvore, pode ser capaz de operar mágicas. As formas de vida não sapientes o farão apenas por instinto, e as formas de vida com IQ 0 apenas conforme seu próprio estado fisiológico ditar.

Per+Aptidão Mágica: A magia é a habilidade de sentir o fluxo de mana pelo mundo. Pessoas mais perceptivas podem sentir o mana com mais facilidade. Formas de vida não sapientes podem ser capazes de operar mágicas; Formas de vida com IQ 0, como a maioria das plantas, não. Esta versão funciona bem com a suposição de que a energia mágica sempre vem de fontes externas.

Vontade+Aptidão Mágica: A magia é a capacidade de impor sua vontade à realidade. Normalmente, apenas formas de vida sapientes podem operar mágicas. Vantagens como Visualização ou Obstinado podem ajudar na magia. Isso vai bem com visões subjetivistas da magia.

10+Aptidão Mágica: A magia é uma entidade ou força única por si só. Nenhum atributo não mágico faz qualquer diferença para ele. Na prática, isso torna Aptidão Mágica um “quinto atributo”.

Magia Meditativa

Certas tradições místicas, como ioga ou a prática Judaica da Cabala, visam adquirir poder sobrenatural por meio de disciplinas espirituais. O místico acumula um estoque de poder no reino sobrenatural, que ele pode usar para realizar feitos mágicos.

Para adquirir poder sobrenatural, o místico passa um dia inteiro em oração ou contemplação. Ele deve ter a perícia Meditação para fazer isso, mas nenhum teste de habilidade é necessário. Para cada dia gasto meditando, ele adiciona um ponto de energia a uma reserva de energia mágica. (Isso é equivalente a ganhar um ponto de personagem por meio de 200 horas de estudo e gastá-lo em 25 pontos de Equipamento Característico mágico, conforme discutido na pág. 130).



Procedimentos menos intensivos aumentam sua reserva de energia a uma taxa mais baixa. O estudo de livros sagrados adiciona um ponto de energia a cada dois dias (equivalente ao autoaprendizado). O simples fato de levar uma boa vida de total comprometimento com os ensinamentos éticos de uma religião adiciona um ponto de energia a cada quatro dias (equivalente a aprender no emprego). Um grande ato virtuoso, conforme definido pelas regras de sua fé, pode “adquirir mérito”, adicionando 25 pontos de energia; atos virtuosos menores contam como parte de “viver uma vida boa”. Por opção do MJ, um análogo do treinamento intensivo (pág. MB293) também pode estar disponível. O místico deve se isolar completamente de sua vida cotidiana e passar todos os momentos em que estiver acordado em oração. Isso exige um teste diário contra a meditação, e o místico deve ter Vontade 12+ para realizar tal regime. Enquanto ele o mantém, ele acrescenta quatro pontos de energia ao seu estoque a cada dia inteiro.

Um operador pode usar a reserva de energia resultante para operar mágicas ou realizar encantamentos. Os pontos de energia podem se acumular sem limite, mas uma vez gastos, eles desaparecem. Seguidores de tais caminhos normalmente não gastam suas reservas casualmente.

Muitos místicos são adeptos de uma religião e praticam uma Doutrina Religiosa. Nem Investidura de Poder nem Aptidão Mágica são necessários. Um aluno que não pratica a Doutrina Religiosa está limitado a acumular energia pela metade ao estudar livros sagrados. Se ele for membro da religião que estuda, pode ganhar energia a um quarto da velocidade quando não estiver estudando, obedecendo aos seus mandamentos. Ser um estudante das práticas espirituais de uma religião sem pertencer a ela deve ser tratado como um Antecedente Incomum, tipicamente valendo 10 pontos.

Dívida de Pontos

Como uma extensão das regras da magia meditativa, os MJs podem permitir que os praticantes meditativos gastem pontos de energia que excedem o que acumularam e, em seguida, paguem esses pontos por meio de meditação adicional. Mantenha essa versão mágica do financiamento do déficit sob controle, convertendo imediatamente uma dívida de pontos acumulados que chegar a 125 em uma desvantagem de -5 pontos; isso representa a alma do praticante se corrompendo pela execução de magia de alta poder. A meditação posterior pode limpar a alma

do praticante da mácula, mas deve ser contínua e ininterrupta, e para cada desvantagem de -5 pontos, o praticante terá uma peculiaridade que nunca poderá ser removida.

A criatividade do MJ determina a forma da contaminação. Frequentemente, pode ser relacionada aos tipos de magia que levaram o praticante a essa condição. Em algumas campanhas, pode assumir a forma de um Vício pela magia.

Por opção do MJ, um praticante que não tem a habilidade de Meditação também pode usar o a dívida de pontos. Isso representa um mago que não pode se recuperar da deturpação de sua alma e corpo pelas mágicas que ele opera; conforme ele usa mais magia, ele se torna mais corrompido. Este padrão funciona melhor para adversários “feiticeiros do mal” na maioria das campanhas, mas em uma campanha de fantasia sombria, toda a magia pode funcionar dessa maneira. Considere dar a esses praticantes um Patrono demoníaco a quem eles têm o Dever de servir.

Quer a magia quer a religião assentam estritamente na tradição mitológica, e existem também na atmosfera do milagroso, numa constante revelação do seu prodigioso poder. Ambas se encontram rodeadas de tabus e formalidades que distinguem os seus atos dos do mundo profano.

– Bronislaw Malinowski

Magia Modular

Em algumas campanhas, os magos nunca aprendem mágicas permanentemente. Em vez disso, eles imprimem um conjunto de mágicas em suas mentes antes de sair em missões e podem usar apenas essas mágicas até estudar o próximo conjunto. Compre isto como Supermemorização (Somente Mágicas, -20%). Isso permite que o mago opere cada mágica do conjunto atual com a frequência que desejar. Se cada mágica só puder ser operada uma vez, como em *A Agonia da Terra* de Jack Vance, isso pode ser representado como Uso Limitado (1 uso), -40%.

Este método de aprender mágicas levanta a questão dos pré-requisitos. Se um mago precisar memorizar todas as mágicas de pré-requisito antes de poder usar uma determinada mágica, ele precisará de muitas entradas para

operar qualquer mágica de alta poder. Suponha que ele efetivamente “conheça” todas as mágicas em seu grimório como pré-requisitos. Se ele adquirir um novo livro de mágicas, ele pode adicionar esse conteúdo ao seu grimório, mas ele inicialmente não estará familiarizado com eles e as operará com um redutor de -2. Ele pode ganhar familiaridade com o novo livro em oito horas de estudo por mágica ou memorizar mágicas desconhecidas antes de partir para uma aventura. Se ele realmente operar uma das mágicas desconhecidas sob condições de estresse, considere que agora ele esteja familiarizado com ela.

Para uma situação mais difícil, um novo livro de mágicas pode conter uma mágica avançada sem seus pré-requisitos; talvez o escritor presumisse que todos sabiam como operá-las! Essas magias têm um redutor de -1 ao NH por pré-requisito omitido, e isso não pode ser compensado pela familiaridade.

Em um cenário onde a magia invoca e comanda os espíritos, a magia modular pode assumir a forma de Armadilha

de Espíritos (pág. 130). Ela pode ter sua própria versão de um grimório: um livro contendo os acordos de um mago com uma variedade de espíritos, um acordo por página, cada espírito concedendo acesso a uma mágica.

Mistérios da Profissão

Várias profissões têm uma reputação de conhecimento mágico. Os exemplos incluem bardos, cortesãs, médicos, escribas e ferreiros, em várias sociedades. Para representar isso, use uma variação da magia ritualística (pág. MB242). Em vez de basear o sistema de perícias em Magia Ritualística ou Taumaturgia, baseie-o em uma perícia ocupacional relevante — Canto para o bardo, Sex Appeal para a cortesã e assim por diante. O profissional pode então aprender uma única perícia Magia, sendo IQ/Muito Difícil (Profissão) cujo valor predefinido é a perícia principal -6. As mágicas,

por sua vez, têm como valor predefinido a perícia Magia (Profissão) como técnicas, com um redutor de -1 por mágica de pré-requisito. Como de costume para a magia ritualística, o profissional não precisa realmente conhecer os pré-requisitos.

Em um cenário de mana baixo ou normal, operar as mágicas exige Aptidão Mágica 0 (ou Investidura de Poder de um deus ou santo padroeiro da profissão). Em um cenário de mana alto ou muito alto, qualquer profissional pode operar qualquer mágica baseado em sua profissão, mesmo que apenas pelo valor predefinido. Por exemplo, um ferreiro com Ferreiro-16 teria Magia Ferreiro-10 como predefinido e, a partir dele, Atear Fogo-10 por predefinido a partir de Magia Ferreiro-10 (já que Atear Fogo não tem pré-requisitos).

O Talento em um grupo de perícias aumenta os próprios NHs e, portanto, aumenta o valor predefinido das perícias mágicas associadas, mas não aprimora as perícias mágicas compradas com pontos de personagem. Por outro lado, Aptidão Mágica acrescenta ao NH da perícia mágica e, portanto, às técnicas predefinidas a partir dela. É possível comprar Aptidão Mágica de Uma Só Escola para uma única perícia mágica de profissão; uma vez que existem mais de 30 perícias profissionais, esta versão do Aptidão Mágica de Uma Só Escola é comprada com -60%.

As mágicas específicas para cada forma de magia da profissão são determinadas pelo MJ. As mágicas devem ser úteis na realização de tarefas profissionais ou devem realizar feitos sobre-humanos dentro de um domínio profissional, como ressuscitar mortos para um médico.

Magia Sintática

Para um tratamento mais detalhado da magia com base nas perícias da escola, baseie cada mágica em uma combinação de duas ou mais escolas em vez de uma única escola. As regras para magia rúnica (no **GURPS Magia**) são o tratamento padrão do **GURPS** para essa abordagem.

A magia rúnica usa uma lista de verbos (ações mágicas que podem ser realizadas) e uma lista de substantivos (objetos que podem ser executados ou criados magicamente). Cada substantivo e cada verbo possui um símbolo específico em um alfabeto rúnico. Os magos aprendem as runas como perícias separadas; dependendo do conceito, cada runa pode ser uma perícia Fácil, Média ou Difícil. O NH com qualquer runa é limitado ao NH do mago com Desenho de Símbolos na tradição de onde a runa vem.

Para operar uma mágica, o mago junta um verbo e um ou mais substantivos. Ele pode incorporá-las ao projeto de um objeto mágico (veja *Encantamento Rúnico*, pág. 25), escrevê-las em um pergaminho ou outro meio, ou traçá-las na terra ou até mesmo no ar.

Traçar runas no ar leva 2 segundos para uma runa fácil, 6 segundos para uma runa média ou 12 segundos para uma runa difícil. Faça um teste contra o NH de cada runa, com um redutor de -3. As runas podem ser traçadas na metade do tempo com um redutor adicional de -2, ou de forma lenta e cuidadosa, levando o dobro do tempo, para obter um bônus de +1. Depois de traçar as runas, faça um teste contra o Desenho de Símbolos para ativar a mágica.

A magia rúnica não tem mágicas memorizadas; cada mágica deve ser montada no local e no momento de sua operação. Em cenários de mana normal e baixo, ativar uma mágica rúnica exige Aptidão Mágica.

LENTE MÁGICAS

Em contraste com a magia modificadora, que muda algumas regras do sistema de magia padrão, as lentes mágicas mantêm a mesma estrutura e fornecem maneiras de aprimorar seu uso. A maioria fornece bônus para o NH em operar mágicas. Pense cuidadosamente sobre quais permitir. Se todas elas estiverem disponíveis, os magos podem ser capazes de operar mágicas com bônus de +20 ou mais no NH — e os jogadores podem passar horas tentando descobrir qual ritual lhes dará outro bônus de +2 no NH. É mais seguro escolher um ou dois modificadores adequados ao tema de uma campanha ou impor um limite superior ao bônus total acrescido ao NH que os modificadores podem conceder. Um limite de +5 dará a uma campanha um sabor de magia cerimonial; um limite de +10 ou maior, a tornará um dos temas principais da campanha.

Magia Astrológica

Assim como algumas áreas podem ter mais ou menos mana do que a paisagem ao redor, alguns momentos podem ter mais ou menos mana do que outros. Esses momentos geralmente são seletivos para tipos específicos de magia ou até para alvos específicos. Um mago experiente em astrologia, ou aconselhado por um astrólogo, pode selecionar a hora adequada para uma determinada mágica e obter melhores chances de operá-la.

Para se beneficiar das influências astrológicas ao operar uma mágica, faça um teste contra Astronomia para prever os movimentos futuros do céu ou consulte uma efeméride, se houver uma disponível. Em seguida, faça um teste contra Adivinhação (pág. 134) para determinar se algum momento em uma semana específica é favorável. (Normalmente, o alvo será a semana que virá imediatamente, mas as semanas futuras podem ser examinadas — por exemplo, para planejar com antecedência a conclusão de um grande encantamento em um momento favorável.) Em um sucesso decisivo, uma combinação altamente favorável dos sinais e planetas são encontrados; trate o nível de mana efetivo como dois níveis acima. Com um sucesso normal, trate-o como um nível acima. Em uma falha normal, nenhum benefício é obtido. Em uma falha crítica, o cálculo está errado; o astrólogo encontra um dia e hora que parecem ser favoráveis, mas na verdade são desfavoráveis, com o mana um nível abaixo do normal.

Cada combinação de mágica e alvo exige uma configuração celestial diferente e, portanto, um novo horóscopo.

Por opção do MJ, outras artes divinatórias podem identificar momentos ou lugares com seletividade favorável ou desfavorável, para uma determinada mágica. No entanto, a maioria das artes não pode prever momentos futuros calculados com precisão, como a astrologia pode.

A astrologia funciona melhor com magia cerimonial como o encantamento. Em uma batalha, um mago não pode se dar ao luxo de esperar que as estrelas estejam bem antes de operar suas mágicas.

Correspondências

Para uma exploração mais detalhada do pensamento mágico, as Três Leis da Magia podem fornecer um guia para as mágicas, variando de +1 a +4.

Para bônus de contágio, inclua coisas que estiveram em contato com o objetivo. Um objeto físico que ele usou ou manipulou dá +1. (Deve ser um objeto físico completo; você não pode dizer: “Eu tenho um pouco de ar aqui e ele respira o mesmo ar.”) O objeto deve ser fortemente marcado por suas ações, como sapatos que ele usou por tempo suficiente para moldá-los a seus pés, ou ele deve ter construído um forte apego pessoal ao objeto ao usá-lo. Qualquer objeto que ele tenha feito pessoalmente, ou tecido morto de seu corpo, como cabelo cortado ou unhas, concede um bônus de +2. Matéria viva de seu corpo, como seus fluidos corporais, concede +3. O mesmo acontece possuindo o seu cadáver, para o caso dele ter morrido.

Para bônus de similaridade, uma semelhança do objetivo (como um desenho), ou um objeto natural que compartilhe um de seus atributos ou um atributo do efeito desejado (por exemplo, uma pena de águia para um mágico de voo), concede +1 de bônus. Um retrato ou escultura de um artista habilidoso ou uma imitação de um mímico habilidoso concede um bônus de +2. Um objeto natural que se parece muito com o objetivo, como uma folha em forma de coração como um tratamento mágico para doenças cardíacas, também concede +2 de bônus. Um gêmeo idêntico ou um homúnculo concede +3; alguém intimamente relacionado pelo sangue, como um pai, filho ou irmão, concede +2. Ter a custódia de um vampiro concederia +2 para o vampiro que o infectou e quaisquer vampiros que ele infectou.

Para bônus por denominação, usar o nome verdadeiro do sujeito (veja *Nomes Verdadeiros*, à direita) concede +4 de bônus. Uma forma oficial de seu nome que não seja seu nome completo, como o nome que ele usa como assinatura, concederia +3. Um apelido, ou “nome informal”, ou o nome pelo qual ele normalmente é chamado, concede +2. Um identificador que não é um nome, como seu número atribuído em um conjunto de registros oficiais, concede um bônus de +1.

Não é possível combinar mais de um bônus dentro da mesma categoria. Ter uma vestimenta que o alvo costumava usar (+1) e uma pequena quantidade de seu sangue (+3) dá um efeito de contágio combinado de +3, não +4.

O uso de correspondências para auxiliar a operação de mágicas leva mais tempo; multiplique o tempo necessário por 10, como na magia cerimonial. No entanto, isso não é magia cerimonial. Um mago pode usá-la sozinho sem a ampliação Operação Cerimonial Solitária (pág. 129).

A critério do MJ, qualquer magia operada com o auxílio de correspondências pode usar os modificadores de longa distância compensados pelos bônus de correspondência. Uma mágica que normalmente não usaria modificadores de longa distância tem uma penalidade de -1 e *deve* ter um bônus de correspondência para o NH em cada uma das três categorias.

Veja *Correspondência Mágica*, pág. 160, para um sistema alternativo de magia baseado nessas regras.

Correspondências Substitutas

Para facilitar a operação de mágicas com modificadores de longa distância, um MJ pode permitir o uso de corres-

Nomes Verdadeiros

Na correspondência mágica, usar o nome verdadeiro para o objetivo de uma mágica é uma fonte de poder. No entanto, qual é o nome verdadeiro de uma árvore, ou de uma estrela, ou de um demônio?

Um nome é uma palavra que se refere a uma coisa. Mas muitas palavras diferentes podem referir-se à mesma coisa em idiomas diferentes, ou até mesmo no mesmo idioma. Para que uma palavra seja um nome verdadeiro, ela precisa ter algum tipo de vínculo exclusivo com a coisa que nomeia.

Os seres sapientes normalmente têm nomes verdadeiros como indivíduos. O nome verdadeiro de um ser sapiente é o nome que ele considera seu nome verdadeiro: seu nome legal, ou seu nome de batismo, ou o nome dado por seu xamã tribal com base em uma visão durante sua iniciação à idade adulta. Quase sempre está em sua língua nativa. Qualquer coisa que ele seja chamado em outro idioma, ou qualquer título ou apelido que ele tenha dado em sua língua nativa, não conta.

Os seres não sapientes normalmente não têm nomes verdadeiros. Se um animal é treinado para vir quando seu nome é chamado, esse nome se torna seu nome verdadeiro. Em uma campanha que usa as regras para objetos denominados (pág. 26), o nome dado a um objeto por essas regras é seu nome verdadeiro, mesmo que não seja senciente.

Quando os nomes verdadeiros são uma fonte de poder mágico, as pessoas costumam esconder seus nomes verdadeiros, como em *O Feiticeiro de Terramar*, de Ursula Le Guin, ou na história ciberpunk de Vernor Vinge, “*True Names*”. As pessoas se apresentam dizendo: “Me chame de Ismael” ou talvez por meio de charadas elaboradas, se quiserem enfatizar a ocultação.

Se as cerimônias religiosas concederem nomes, isso pode nem ser necessário. Depois de tal cerimônia, o deus sabe o nome do adorador e, presumivelmente, tem poder sobre ele. Mas o deus pode ter ciúme desse poder; usar um nome verdadeiro concedido religiosamente para operar mágicas prejudiciais convida à retaliação divina. Ou o deus pode simplesmente proteger seus adoradores de ataques baseados em seus nomes verdadeiros. Aderir a uma religião pode proteger contra ataques mágicos diretos.

Os espíritos são mais vulneráveis do que os seres materiais para que seus nomes verdadeiros sejam usados contra eles. O corpo de um ser material não se conforma perfeitamente com seu arquétipo e, portanto, é um tanto resistente à magia baseada em nomes. Mas um espírito, não sendo feito de matéria, *é* o seu nome verdadeiro e pode ser totalmente limitado por comandos dirigidos a ele. Se nomes verdadeiros existem, os espíritos têm a desvantagem Segredo até que alguém descubra seus nomes verdadeiros e, a partir daí, Reprogramável. Isso pode afetar até mesmo seres muito poderosos. A lenda Judaica credits a Lilith os poderes mágicos obtidos por conhecer o nome secreto do Senhor (veja *Lilith*, pág. 54). Para um mortal que conhece o nome, tal ser pode ser um Aliado ou Patrono relutante.

pondências “substitutas”. Essas conexões mágicas baseadas nas Três Leis têm um valor de +0. Eles são muito pequenos para dar qualquer bônus à operação de mágicas, mas podem atender ao requisito de uma conexão de cada tipo.

Qualquer objeto completo que um sujeito já tocou ou manipulou é uma conexão +0 por contágio. Qualquer coisa com a forma do objeto, como uma boneca de cera para um homem, é uma conexão +0 por similaridade. Qualquer frase que descreva o assunto, como “o homem que se opõe aos meus esforços”, é uma conexão +0 por denominação.

Se o Mestre permitir a operação somente de conexões com +0, o operador corre o risco de pegar o alvo errado.

Mas acima e além, um nome se exorciza,

*Esse que jamais nos viria à cabeça,
Procurado em vão pela humana
pesquisa...*

*Só o gato sabe — mas a ninguém
confessa*

— T.S. Eliot,
“*The Naming of Cats*”

Aptidão Mágica Racial

Um modelo racial pode incluir Aptidão Mágica 0 ou níveis superiores de Aptidão Mágica. Se o limite superior para um mago humano é Aptidão Mágica 3 (como em um cenário de fantasia clássico), e uma raça naturalmente tem Aptidão Mágica 3, é plausível que seus membros magicamente talentosos sejam melhores do que isso, melhores do que os melhores magos humanos. Os MJs podem permitir que os membros de tais raças excedam o limite normal de Aptidão Mágica para uma campanha. Na verdade, Aptidão Mágica funciona como um atributo: um personagem de uma raça mágica compra Aptidão Mágica ao custo normal até o limite humano normal e, em seguida, adiciona qualquer bônus adicional a esse nível, mesmo se o resultado exceder o limite. Se elfos têm Aptidão Mágica racial 1, um personagem élfico pode ter Aptidão Mágica 3 [30], mais outro nível para Aptidão Mágica racial, para um total de Aptidão Mágica 4.

Os MJs podem limitar a Aptidão Mágica racial ao mesmo número de níveis que o Aptidão Mágica individual. Ainda menos poderia ser justificado; O Aptidão Mágica racial 1 permitiria que os melhores magos de uma raça excedessem as capacidades de qualquer mago humano.

Magia Sacrificial

Sacrifício é destruir ou abrir mão de algo valioso para obter um benefício. O sacrifício geralmente implica que alguém está recebendo o sacrifício como uma oferta. Há uma troca implícita, a substância do sacrifício por algum favor sobrenatural. Quanto benefício depende de quão substancial é a oferta.

As formas mais antigas de sacrifício geralmente envolviam matar algo; seus altares não eram apenas mesas, mas blocos de açougue. Em muitas sociedades, matar qualquer grande animal exigia rituais. Isso pode estar relacionado ao costume em algumas culturas de caçadores-coletores de agradecer a um animal morto pelo dom de sua carne e pedir desculpas pela necessidade de matá-lo, para que seu espírito retorne em um novo corpo. Em algumas tradições religiosas, o sacerdote oferece algumas orações, mas outra pessoa realiza os sacrifícios para que os sacerdotes não derramem sangue no desempenho de suas funções. Os praticantes religiosos podem ser designados permanentemente para realizar sacrifícios. Em algumas tradições, eles também atuam como guardas de lugares sagrados.

Outras formas de oferta podem ser aceitáveis em alguns cenários. Por exemplo, o *loá* da crença Vodú costuma gostar de rum e charutos.

A moeda básica do sacrifício são os pontos de vida. Se a vítima for sábia e consentir com o sacrifício, use todo o seu PV. Se ele não consentir, divida seu PV por 3. Para vítimas não sábias, sempre divida o PV por 3; eles são presumidos como incapazes de consentir. A critério do MJ, ofertas de bens materiais no valor de 20% da riqueza inicial de uma campanha contam como 1 PV. A riqueza oferecida pode ser lançada ao mar, queimada em um santuário, ritualmente consumida por alguém possuído por um deus ou espírito, ou então destruída ou tornada inacessível.

Um deus que se preocupa com a pureza de intenção pode esperar 20% da riqueza inicial para o nível de riqueza de um personagem, em vez de 20% da riqueza inicial média. Com esta interpretação, um personagem Falido que faz qualquer oferta é creditado com 1 PV de sacrifício.

Os sacrifícios podem criar vários benefícios. Cada PV de sacrifício pode ser trocado por dois pontos de energia mágica. A mágica a ser operada deve ser especificada antes de realizar o sacrifício; os pontos de energia ganhos podem ser mantidos para uma operação posterior da mágica, mas um único mago só pode ter uma única mágica pronta desta forma.

Cada 5 PV de sacrifício pode ser trocado por dois pontos de personagem para comprar um Talento temporário. Esse Talento se aplica apenas a uma única tarefa e a não mais testes de habilidade do que o número de perícias que o Talento inclui. Para tarefas longas e complexas, mais sacrifícios podem ser necessários.

Ofertas de sacrifício podem ajudar a obter sucesso econômico. Cada 5 PV de sacrifício compra um bônus de +2 em um teste de desempenho mensal no trabalho ou um aumento de 2% na Renda Própria do personagem por um mês. Suponha que o sucesso no teste de desempenho mensal no trabalho inclua, na verdade, vários testes de habilidade que surgem no trabalho. Cada mês exige um novo sacrifício.

O MJ pode disponibilizar outras vantagens com a mesma taxa de conversão dos PVs. As vantagens obtidas dessa maneira são sempre versões temporárias de vantagens normalmente permanentes.

Os MJs podem exigir que qualquer um que chame agentes espirituais para fazer magia para fornecer a eles pequenos sacrifícios regulares. Em vez de considerar o sacrifício dos PVs, trate isso como um Pacto.



Símbolos e Magia

Muitas abordagens da magia envolvem escrever, desenhar e atividades semelhantes. Os mágicos medievais desenham pentáculos no chão; Os cabalistas Judeus escrevem o Nome de Deus em uma tira de pergaminho e o colocam na boca de um golem; Os húngaros haitianos desenham vevês no chão antes de chamar os loás.

Na maioria dos cenários de fantasia, o poder mágico vem da vontade do mago. Os símbolos não têm poder intrínseco, mas são simplesmente uma ajuda para focar a mente e a vontade. Para se beneficiar desse auxílio, faça um teste contra o Desenho do Símbolo antes de operar uma mágica. Em um sucesso, adicione metade de sua margem de sucesso, arredondada para baixo, ao seu NH efetivo da próxima mágica que você operar.

Nesta abordagem, o Desenho de Símbolos tem um como predefinido a perícia principal usada na magia; Tautologia-4 para magia baseada em mana padrão, Magia Ritualística-4 para magia baseada em espírito animista ou Filosofia-4 para magia subjetivista.

Em muitas crenças ocultas do mundo real e em alguns mundos de fantasia, os próprios símbolos têm poder mágico. (Para comparação, em um cenário cyberpunk, os códigos de trapaça teriam poder “mágico” intrínseco no ciberespaço.) Na verdade, essas configurações de “atributos mágicos” fazem com que cada símbolo produza efeitos específicos. O Desenho de Símbolos nesses cenários é um limitador da habilidade mágica; faça um teste contra o menor NH entre seu Desenho do Símbolo e sua mágica sendo operada.

Se os próprios símbolos têm poder, eles podem ser usados para fazer um objeto encantado. Na verdade, encantar o objeto é desenhar ou escrever os símbolos nele. O teste de habilidade do encantamento é o menor NH entre seu Desenho de Símbolo, Encantamento e a magia específica que está sendo escrita.

*Ó senhor branco como jasmim, se
minha cabeça cair de meus ombros
Devo pensar que é sua oferta.*

– Mahadeviyakka

Mas uma vez que a mágica foi escrita, ela permanece efetiva indefinidamente, ao invés de para uma única operação (por mais longa que seja). Então, as regras normais para objetos encantados se aplicam à operação.

Uma extensão natural é que um mago nessa tradição pode escrever ou desenhar um símbolo mágico e dá-lo a outra pessoa. Essa pessoa pode posteriormente retirar o símbolo e evocar seu poder, destruindo o símbolo no processo. Quando ele fizer isso, faça um teste contra o menor NH do mago entre Desenho de Símbolo ou a mágica para descobrir se a mágica funciona. Os magos podem enviar aventureiros armados com itens mágicos de uso único. A produção de tais itens exige uma hora por item. Se os símbolos são potentes em si mesmos, o Desenho de Símbolos não tem predefinido. Cada alfabeto ou sistema de signos é uma especialização separada de Desenho de Símbolos (veja pág. MB194).

Em qualquer uma das versões da magia baseada em símbolos, desenhar símbolos leva tempo. Determine os tempos de operação como para magia cerimonial. As outras restrições e vantagens da magia cerimonial não precisam ser aplicadas, embora o desenho de símbolos possa ser combinado com a magia cerimonial padrão se o mago desejar.

Um tratamento alternativo para a magia baseada em símbolos é a magia rúnica, discutida brevemente em *Magia Sintática* (pág. 163) e *Encantamento Rúnico* (pág. 25). Veja **GURPS Magia** para uma descrição completa.

Tatuagens

Em um cenário onde os símbolos são inerentemente mágicos (veja *Símbolos e Magia*, pág. 166), eles podem ser colocados em um corpo humano, tornando o corpo inerentemente mágico. O processo de inscrição exige um teste contra o menor NH entre Desenho de Símbolo e Arte Corporal ou Maquiagem. A maquiagem só produzirá marcações temporárias. As marcações temporárias produzem o efeito desejado uma vez; marcações permanentes funcionam sempre que são evocadas, da mesma forma que os objetos encantados normais. Cortar a parte do corpo destrói o encantamento!

A eficácia e efetividade das marcações dependem de onde são colocadas no corpo. Idealmente, uma marcação deve ser colocada em um local simbolicamente apropriado. Por exemplo, um encantamento de Respirar Água deve ir ao redor das narinas. Se for colocado em outro lugar, seu efeito deve ser direcionado para o local apropriado. Isso funciona como um modificador de NH para o teste de Maquiagem ou Arte Corporal, da seguinte maneira:

Colocação	Modificador
Lugar exato	nenhum
Mesmo ponto de impacto	-2
Mesmo lado*	-4
Qualquer lugar do corpo	-5

*“Lado” significa frente, costas, esquerda, direita, superior ou inferior.

Cada desenho ocupa espaço no corpo. Um design padrão ocupa 1% da superfície corporal. O NH efetivo com Maquiagem ou Arte Corporal é aumentado para desenhos maiores e reduzida para menores: NH -3 para $\times 0,1$, -2 para $\times 0,2$, -1 para $\times 0,5$, +1 para $\times 2$, +2 para $\times 5$, +3 para $\times 10$. O torso tem cerca de 36% da superfície corporal, cada perna tem 18%, cada braço tem 9%, a cabeça tem 9% e as mãos, pés e virilha têm 1% cada (a área das mãos e pés está incluída na área total dos braços e pernas).

Em uma campanha que usa magia rúnica (veja *Encantamento Rúnico*, pág. 25), as tatuagens ou outros desenhos são baseados nos símbolos rúnicos. Qualquer pessoa que conheça o Desenho de Símbolos pode tentar ler a intenção de uma marcação corporal.



Magia Teórica e Design de Mágica

De onde vêm as novas mágicas? Em alguns mundos, elas podem ser um presente especial dos deuses, além da compreensão mortal. Em outros, elas são improvisadas por magos com Talento Instintivo. Em alguns mundos, falhas críticas de magos que tentam operar outras mágicas podem levar à sua descoberta. Isso é especialmente provável para mágicas de efeito reverso e para mágicas que criam luz, som ou odor!

Mas em muitos cenários, os magos inventam e testam deliberadamente novas mágicas. Isso segue o mesmo processo de inventar novas máquinas, com alguns detalhes alterados.

O desenvolvimento de uma nova mágica envolve um teste de conceito e um teste de protótipo. Uma vez que as mágicas são operadas por magos individuais ou grupos de magos cerimoniais, não há estágio de produção no desenvolvimento de mágicas. No entanto, pode haver dois estágios de protótipo: um para desenvolver um ritual para operar a mágica (isso é dispensado se a mágica for sempre operada como um encantamento) e um para desenvolver um procedimento para encantar a mágica em um objeto físico.

As mágicas não têm modificadores de NT, já que a magia geralmente é separada da tecnologia. Nem têm um índice de complexidade.

Quando um jogador define os efeitos pretendidos de uma mágica, o MJ escreve a mágica no formato padrão — incluindo tipo, custo de energia, tempo de operação e duração, define os pré-requisitos — e atribui a mágica a uma escola. O MJ pode atribuir pré-requisitos que a pesquisa terá que aprender ou inventar.

O teste de conceito é contra a perícia Taumatologia. No lugar do modificador de complexidade, subtraia o número de pré-requisitos para a mágica; isso inclui todas as mágicas que devem ser aprendidas primeiro, até chegar às mágicas sem outras mágicas como pré-requisitos. No lugar do modificador de NT diferente, aplique uma penalidade de -5 se a mágica pertencer a uma escola desconhecida. Aplique uma penalidade de -5 em um local de mana baixo.

O teste de protótipo para operar a mágica é contra o NH como a mágica. Para fazer isso, alguém (não necessariamente a pessoa que fez o teste de conceito) deve investir pelo menos 1 ponto no aprendizado da mágica. A mágica deve ser operada por métodos de magia cerimonial, mesmo se apenas

um mago solitário estiver envolvido. É necessário um espaço de trabalho mágico com o seguinte custo de *O Preço do Encantamento*: (número de pré-requisitos da mágica +1) × (400 pontos de energia) × (custo por ponto de energia). Use as regras de magia cerimonial padrão para o efeito de ter assistentes. Caso contrário, use os modificadores normais para testes de protótipo, mas com os modificadores de teste de conceito definidos acima para pesquisa de mágica. Trate uma falha crítica como uma falha crítica mágica padrão (consulte a página MB236). Cada tentativa de operação leva um dia, incluindo o tempo de configuração.

O desenvolvimento de um encantamento usa o mesmo procedimento, mas geralmente leva mais tempo. Os pesquisadores podem usar encantamento às pressas se puderem pagar seu custo em pontos de energia, mas isso tem uma penalidade ao NH de -5. Caso contrário, eles devem usar encantamento lento e seguro em um dia de mago por ponto de energia. Qualquer encantamento tem a mágica Encantamento como pré-requisito; leve isso em consideração ao determinar o custo do espaço de trabalho.

Magos mal financiados podem reduzir o custo de seu espaço de trabalho, preparando-o eles mesmos. Eles ainda pagam 10% do custo do espaço de trabalho padrão para materiais; eles pagam os outros 90% como energia mágica, em um dia de mago por ponto de energia. Em cenários onde magos ou encantamentos são raros, esta pode ser a única maneira de criar protótipos mágicos.

Os principais defeitos na operação de protótipos são jogados na tabela de falhas críticas para magias. Defeitos menores podem ser tratados como efeitos incômodos, que o MJ é livre para improvisar, levando em consideração a intenção da mágica. Qualquer defeito que ocorra durante a operação do protótipo é inerente àquela versão da mágica e irá ocorrer novamente a qualquer momento em que for operada com sucesso. A única maneira de se livrar disso é desenvolver um novo protótipo. Uma vez que o protótipo esteja livre de defeitos, qualquer reformulação bem-sucedida também estará livre de defeitos. Muitos pesquisadores aceitarão *pequenos* defeitos em vez de começar de novo! Mas nenhuma quantidade de teste de protótipo pode eliminar a chance de uma falha crítica em alguma operação posterior, ou afetar os resultados imprevisíveis de tal falha!

Teurgia

Em uma sociedade onde religião e magia coexistem harmoniosamente, os magos podem orar antes de realizar qualquer mágica desafiadora, pedindo a Deus ou aos deuses que venham ajudar em suas mágicas. Trate isso como níveis de Aptidão Mágica com Requer Preparo. Se os magos acabaram de operar a mágica, eles o fazem com seu nível normal de habilidade. Se eles orarem primeiro, eles ganham um bônus maior de Aptidão Mágica. Isso é equivalente às regras para Talentos como Magia.

Um MJ que aprimora as ligações entre magia e religião pode escolher *exigir* uma oração para uma magia eficaz: uma mágica operada sem orar primeiro, ou com apenas uma oração rápida, tem uma penalidade para o NH efetivo. Em vez de orar por uma fração de segundo antes de cada mágica, um mago pode orar por meia hora no início do dia e ter habilidades normais pelo resto do dia. Se acordado no meio da noite, ele pode orar por um minuto e operar mágicas com um redutor de -2 pela próxima hora e meia.

A oração completa pode proteger contra intervenções demoníacas. Se a oração for omitida, elas ainda podem acontecer — um risco significativo por si só.

MAGIA NÃO-HUMANA

Uma raça não-humana não precisa fazer as coisas da mesma maneira que os humanos. Os MJs podem definir sistemas alternativos de magia, com base nas qualidades distintas de cada raça. Aqui estão alguns exemplos:

Magia do Sangue

Alguns vampiros se tornam magos, utilizando o poder de sua condição de morto-vivo para fazer mágicas. As habilidades vampíricas mais potentes, como mudar para uma forma diferente ou controlar a mente de uma vítima, são resultados da magia do sangue. As vantagens e restrições desta forma de magia são um Traço Inerente dos vampiros magos (pág. 112).

Vampiros não podem usar PF como fonte de energia para suas mágicas. Em vez disso, eles operam mágicas queimando PV. Ao contrário dos vampiros comuns, um vampiro mago pode usar sua Mordida de Vampiro para aumentar seu PV acima do normal, formando um reservatório de sangue.

Ele pode armazenar tanta energia vital quanto conseguir antes de sua vítima morrer; na taxa usual de 1 ponto de energia para cada 3 PV infligidos, mas ele só pode receber energia de uma vítima por vez em seu reservatório de sangue. Quando desejar, ele pode usar essa energia para operar mágicas. Se ele estiver ferido, ele pode sacrificar seu reservatório de sangue para se curar, mas isso exige que ele se concentre por 10 segundos a cada PV curado.

Os vampiros magos têm uma lista de mágicas limitada, a exemplo dos clérigos. Suas mágicas não têm pré-requisitos, mas exigem estudo ou pesquisa de mágicas com base na Magia Ritualística (Magia Vampírica do Sangue). Cada mágica é uma perícia separada. Mágicas adequadas incluem aqueles relacionados com transmutação, controle da mente, controle do clima e feitos semelhantes.



Por opção do MJ, ofertas voluntárias de sangue podem conceder energia a uma taxa mais alta: um ponto de energia para cada PV drenado. Para contar como voluntária, a oferta deve vir de uma pessoa que está totalmente consciente, ciente da natureza da transação, e não sob a influência mental do vampiro.

Magia do Peixe-diabo

Como se comunicam por mudança na cor e no padrão da pele, e não pela fala, os peixes-diabo não podem operar mágicas falando. Os padrões magicamente eficazes na pele de um peixe-diabo mago funcionam da mesma forma que tatuagens ou maquiagem (veja *Tatuagens*, pág. 166). Como formar imagens dessa forma é natural para o peixe-diabo, eles não são limitados por sua perícia Arte Corporal ou Maquiagem; eles simplesmente fazem um teste contra o Desenho de Símbolos (veja *Símbolos e Magia*, pág. 166).

Para magia do peixe-diabo, ignore os efeitos usuais do NH com uma mágica sobre a necessidade de falar. Em vez disso, use as regras para ajustar o NH em Desenho de Símbolos para o tamanho dos símbolos (pág. 220). Se o peixe-diabo está mantendo uma mágica, observe que parte de sua pele a mágica está ocupando e leve isso em consideração ao determinar a dificuldade de operar novas mágicas, conforme discutido para tatuagens.

A magia do peixe-diabo tem uma segunda peculiaridade. Por viverem no fundo do mar, quase nunca encontram o fogo e não o consideram um dos quatro elementos. O sistema de elementos na ciência do peixe-diabo inclui apenas terra, água, ar e luz.

Glamour das Fadas

Na maioria dos relatos, as fadas são criaturas de ilusão (veja *Disfarce Ilusório*, pág. 170, e o modelo *Fada*, pág. 108), e sua magia tem a mesma qualidade. A magia das fadas só funciona porque impõe àqueles que a testemunham a crença nela (veja *Glamour*, pág. 20). As fadas, portanto, têm sua própria forma especial de magia, baseada na Aptidão Mágica Inconstante (pág. 129). Além de ser dependente de mana e dissipável, a magia das fadas pode ser dissipada pelo toque do ferro (veja *Ferro Frio* na pág. 108).

As mágicas das fadas têm uma duração mais ou menos indefinida, mas não mudam verdadeiramente a realidade física. Uma mágica Atear Fogo não faz realmente as coisas queimarem, embora a imagem de chamas apareça acima de um objeto queimável, e aqueles próximos a ele sentirão uma sensação de calor. Uma mágica Bola de Fogo não causa dano físico real; determine seu dano como de costume, e faça um teste contra HT quando o “dano” for igual ao PV do alvo para ver se ele perde a consciência por causa da dor. No entanto, mais danos não resultarão em morte, apenas em mais chances de perda de consciência. (Uma vítima reduzida a -5xPV ficará em coma, mas pode ser curada por mágicas de cura ou pelo toque de ferro.)

As mágicas que eliminam ou restauram a fadiga têm efeitos completos, uma vez que a fadiga é uma condição temporária que afeta os estados mentais e emocionais. Mágicas de cura Inconstante podem restaurar o dano aparente infligido por ataques de fadas, mas *parecem* apenas remover ferimentos físicos reais; o sujeito se sente melhor e pode agir normalmente, mas pode morrer de ferimentos cumulativos. (No entanto, a cura real por meio de processos naturais ocorrerá no final.) A ressurreição Inconstante não restaura realmente a alma do sujeito aos seus restos mortais, mas anima esses restos com uma ilusão de vida. Os mesmos princípios se aplicam a outras magias.

Este padrão se aplica a outros tipos de glamour, como os truques e manipulações de demônios (dissipados pela Fé Verdadeira ou objetos sagrados em vez de ferro).

LISTA AMPLIADA DE MÁGICAS

As mágicas do **GURPS Módulo Básico** atendem às necessidades de uma campanha de fantasia direta com aventureiros magos. No entanto, em um mundo permeado de magia, muitos outros tipos de mágicas serão desenvolvidos. O **GURPS Magia** fornecerá um tratamento completo sobre o assunto. Aqui está uma pequena amostra de mágicas adicionais. A maioria foi incluída porque está listada em modelos de personagem nos Capítulos 6 e 9 deste livro; incluí-los

aqui significa que esses modelos estão prontos para uso. Discutidos em Magia Agrária (pág. 95) e Magia e Guerra (pág. 190), seus detalhes são relevantes para os efeitos da magia nas civilizações de um mundo de fantasia. Algumas mágicas no segundo grupo têm pré-requisitos que não estão definidos aqui ou no Módulo Básico; esses pré-requisitos são marcados com um asterisco nesta lista.

MÁGICAS DO AR

Chuva

Área

Cria (ou impede) 2,5 centímetros de chuva em um ambiente externo normal.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Custo dobra para fazer chover em um deserto ou outra área (determinação do Mestre), onde a chuva não é natural. Custo dobra para evitar a chuva em uma área

Quando o primeiro bebê do mundo riu pela primeira vez, essa risada se quebrou em mil pedaços que saíram pulando por aí, e foi assim que apareceram as fadas.

– J.M. Barrie, *Peter Pan*

naturalmente chuvosa ou pantanosa. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Nuvens *, quatro ou mais mágicas do Ar e quatro mágicas da Água.

MÁGICAS DE COMUNICAÇÃO E EMPATIA

Transmissão Mental

Comum

Envie seus pensamentos para um objetivo em uma comunicação unidirecional. A transmissão prossegue apenas na velocidade da fala, embora o operador também possa enviar imagens simples (o tempo necessário é igual ao tempo que o objetivo levaria para copiar a imagem em papel ou pergaminho). Ao calcular a penalidade de distância, use os *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241). Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

MÁGICAS DA TERRA

Moldar Pedra

Comum

Permite ao operador mover a pedra e dar a ela qualquer forma. Se for estável, a forma irá se manter depois de moldada. Uma forma instável só irá se manter enquanto a mágica durar — nenhuma concentração especial é exigida — e então desmoronará. Um teste de Arquitetura pode ser necessário para criar uma forma estável.

A pedra *movida* com esta mágica tem Deslocamento 1. Ela não causará dano, a não ser que se amontoe sobre uma pessoa imóvel e a enterre. Se a pedra for deslocada para soterrar alguém ou criar um buraco a seus pés, essa pessoa poderá se mover normalmente em seu próximo turno e escapar. Só ficará presa se não fizer isso. Qualquer pessoa presa dessa forma achará extremamente difícil sair; se o MJ permitir um teste contra ST, deve haver uma penalidade substancial, pelo menos -10. Outros resultados são como para *Moldar Terra*.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 por 0,75 m³ de pedra moldada (mínimo 2); metade desse valor (arredondado para cima) para manter. Triplique o custo para moldar pedras já cortadas ou trabalhadas.

Pré-requisito: Moldar Terra e outras três mágicas da Terra.

Atravessar Terra

Comum

O objetivo pode atravessar terra ou pedra livremente. Esta mágica não abre uma passagem para que outros possam seguir. Se o operador também conhecer Terra para Ar, ele terá automaticamente ar respirável durante sua jornada, sem custo de energia. Caso contrário, ele deve prender a respiração!

Duração: 1 segundo.

Custo: 4 para operar. 3 para manter. Dobre o custo para passar pela pedra.

Pré-requisitos: Moldar Pedra.

Purificar a Terra

Área

Remove objetos estranhos, venenos e elementos nocivos do solo, tornando-o apto para sustentar plantas em crescimento. Pequenos objetos estranhos (moedas, pregos) subterrâneos são destruídos; os médios (espadas, granadas de artilharia, baús, estatuetas) “flutu-

am” para a superfície. Objetos grandes (caixões, paredes, grandes estátuas) farão com que a mágica falhe, faça um teste contra a IQ para sentir suas localizações.

Duração: Permanente.

Custo básico: 2. Dobre o custo em solos pobres, como planícies rochosas ou deserto arenoso.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aporte e Moldar Terra.

MÁGICAS DE ENCANTAMENTO

Veja *Encantamento*, pág. 23.

MÁGICAS SOBRE ALIMENTOS

Testar Alimento

Informação

Identifica se uma substância é boa para comer ou beber. A mágica não diz nada sobre sabor ou nutrição; detecta venenos, apodrecimento perigoso ou objetos estranhos (lâminas em frutas). Não verifica se existe mágica na comida.

Custo: 1 para testar uma única refeição ou garrafa de vinho, ou 2 por 1,5 l.

MÁGICAS DE CURA

Cessar Sangramento

Comum

O sangramento do objetivo é interrompido imediatamente, como se estivesse enfaixado por alguém com a *perícia Primeiros Socorros* (pág. MB219). Isso restaura 1 PV e evita mais perda de PV devido ao sangramento se as Regras Opcionais de Sangramento (pág. MB420) estiverem em vigor. O objetivo desta mágica não pode se beneficiar subsequentemente do enfaixamento dos mesmos ferimentos.

Esta mágica também pode ser usada para estabilizar um ferimento fatal (pág. MB423), a um custo substancialmente maior.

Duração: Permanente, embora lesões posteriores sangrem normalmente.

Custo: 1 para parar o sangramento em um ferimento normal; 10 para estabilizar um ferimento mortal.

Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Curar Doenças

Comum

Elimina um tipo de doença ou infecção do corpo do objetivo. Um teste de Diagnose bem sucedido (pelo operador ou outro) deve preceder a operação; se não, o uso da magia terá uma penalidade de -5! Não cura nenhum dano que a doença tenha causado ao paciente; a magia apenas elimina a doença subjacente.

Duração: Permanente, mas não imuniza contra reinfecções.

Custo: 4 para criaturas de MT até 0; para criaturas maiores, 2x a maior dimensão em metros.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Cura Profunda, Remover Infecção*, Deteriorar* e Testar Alimento.

MÁGICAS DE ILUSÃO

Ilusão Simples

Área

Cria uma imagem puramente visual que pode ser vista por qualquer pessoa que tenha a área que a ilusão ocupa no campo visual. Pode mover-se para uma área diferente, ou mudar de tamanho ou forma até a sua área máxima, se o operador se concentrar. Qualquer criatura sapiente pode dissipar a magia por “desacreditar” — realizando uma manobra Concentrar e sendo bem sucedido num teste de Vontade. A ilusão é automaticamente dissipada por qualquer ataque, qualquer outra magia, ou o toque de qualquer criatura sapiente.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: O operador deve ser capaz de enxergar e ter IQ 11 ou melhor.

Ilusão Complexa

Área

Como Ilusão Simples, mas afeta tanto a audição quanto a visão. Não é automaticamente dissipada por uma magia ou toque; no entanto, qualquer quantidade de dano real irá dissipar a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Som e Ilusão Simples.

Cobertura Ilusória

Comum

Cobre um objeto físico com uma ilusão visual (e uma ilusão audível também, se o operador conhecer Ilusão Complexa). A ilusão pode ser desacreditada, mas não pode ser dissipada automaticamente de outra forma. Ela se moverá apenas quando o objeto subjacente se mover, e seus efeitos como arma permanecem inalterados.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 0,75 m3 ou menos. Metade do custo para manter.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Disfarce Ilusório

Comum

Deve ser operado após uma das três magias anteriores; sobrepõe a ilusão ao objetivo, para que o disfarce e se mova com ele. O disfarce conta como apenas uma única magia “ativa”. Quanto melhor a magia subjacente, melhor será o disfarce.

Duração: A mesma da Ilusão.

Custo: 3.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

MÁGICAS DE LUZ E TREVAS

Esconder

Comum

Torna o objetivo mais difícil de encontrar. Um teste de visão é necessário para ver o objetivo a olho nu; testes de sentido para detectar um objetivo já escondido terão uma penalidade de -1 por ponto de energia gasto, até um máximo de -5. Os efeitos só se aplicam enquanto o objetivo permanece parado, mas se ele se mover e parar de se mover antes que a magia expire, os efeitos serão retomados.

Duração: 1 hora.

Custo: 1/nível.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Nublar ou Esquecimento.

Visão Noturna

Comum

Elimina todas as penalidades para os testes de Visão causados pela baixa iluminação, mas não pela escuridão total.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Cinco magias de Luz e Trevas.

Invisibilidade

Comum

O objetivo não pode ser visto e não aparece em reflexos ou fotografias. Ele ainda faz sons e pode ser rastreado por perfume ou pegadas. Qualquer coisa que ele pega se torna invisível, a menos que ele queira que permaneça visível.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Nublar e outras cinco magias de Luz e Trevas.

METAMÁGICAS

Resguardar

Comum; Resiste a qualquer magia de Informação

Qualquer magia de informação operada sobre o objetivo deve vencer uma Disputa Rápida de Magias com Resguardar para ser capaz de “vê-lo”. Identificar Magia é capaz de detectar a presença de Resguardar.

Duração: 10 horas.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.



MÁGICAS DE CONTROLE DA MENTE

Medo

Área; Resistível com Vont

Aqueles na área afetada sentem medo. Devem fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -3. Em um sucesso, ficarão nervosos em vez de amedrontados.

Duração: 10 minutos.
Custo básico: 1. Não pode ser mantida.
Pré-requisito: Percepção de Emoção ou a vantagem Empatia.

MÁGICAS DE DESLOCAMENTO

Marcha Acelerada

Comum

Duplica a velocidade de deslocamento de longa distância do objetivo. No final do dia, o objetivo perde 10 PF e deve dormir. Esta magia não tem efeito no Deslocamento Básico em combate ou na Velocidade Básica.

Duração: 1 dia de marcha.
Custo: 4. O mesmo para manter.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Apressar.

Reduzir Carga

Comum

Reduz o peso de qualquer equipamento que o objetivo esteja carregando.

Duração: 10 minutos.
Custo: 3 para redução de 25%; 5 para redução de 50%. Metade disso (arredondado para cima) para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Aporte.

Levitação

Comum; Resistível com Vont

O objetivo deve ser um ser vivo. O objetivo flutua no ar, movendo-se conforme o operador desejar. O Deslocamento máximo quando levitando é 3, horizontal ou verticalmente. Um operador que levita usa perícias baseadas em DX normalmente; outros objetivos usam-nas com uma penalidade de -3.

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 por 40 kg (mínimo 2) para operar. Metade (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Aporte.

Voo (MD)

Comum

Voe pelo ar sob seu próprio controle, sem asas, com Deslocamento 10. A velocidade de voo é reduzida normalmente por sobrecarga. Um personagem voador pode se mover e lutar normalmente, e tem uma vantagem de combate se estiver acima de seus inimigos (pág. MB402).

Duração: 1 minuto.
Custo: 5 para operar. 3 para manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Levitação.

Teleporte (MD)

Especial

Instantaneamente move o operador para outro local. Se ele não estiver olhando para o local, ele deve ter estado lá antes. Penalidades se aplicam: -2 para um lugar que você tenha "visto" somente através da mente ou memórias de outro, ou via televisão; -2 para um lugar que você não tenha visto dentro de um mês (exceto, talvez, sua própria casa!); e -1 a -3 para um lugar visto apenas brevemente.

O operador pode carregar qualquer coisa até o limite Pesado da sua Base de Carga. Objetos devem ser carregados; outra pessoa pode ser levada junto ao segurar as mãos.

Esta magia também é perigosa. Se você falhar no seu teste em 1, você recebe 1d de dano e chega ao seu destino fisicamente atordoado. Se você falhar sua jogada por mais de 1, você irá para outro lugar aleatório. Uma falha crítica com esta magia pode enviar o operador para qualquer lugar que não o mate imediatamente. Até mesmo um teleporte bem sucedido exige um teste contra Percepção do Corpo (pág. MB215). Um teste falho significa desorientação — nenhuma ação, exceto a defesa, é possível naquele turno. Uma falha crítica significa que ele cai, fisicamente atordoado. Um teleportador chega na mesma posição em que ele começou. Ele pode estar de frente para uma direção

Tabela de Teleporte

Distância	Custo	Penalidade no NH
Até 10 metros	3	0
11–20 metros	4	-1
21–100 metros	5	-2
101–500 metros	6	-3
501 metros a 2,99 km	7	-4
3–14,99 km	8	-5
15–149,99 km	9	-6
150–1.499,99 km	10	-7
cada ×10 seguintes	+1 adic.	-1 adicional

diferente, isso impõe uma penalidade ao teste de Percepção do Corpo: -2 para mudar de direção, -5 para ir de vertical para horizontal ou vice-versa!

O custo depende da distância, e o alcance ampliado também impõe uma penalidade na operação da magia.

Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisitos: IQ 15+ e pelo menos uma magia em dez escolas diferentes.

MÁGICAS SOBRE PLANTAS

Localizar Planta

Informação

Obtém a direção e a distância aproximada do crescimento de plantas mais próximo, ou de um tipo de planta específico. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. MB241). Qualquer planta conhecida pode ser excluída se o operador mencioná-la antes de operar.

Custo: 2.

Identificar Planta

Informação

Determina o tipo e espécie de qualquer planta. Também fornece informações básicas sobre ela (comestível, venenosa, etc). Concede um bônus de +3 para perícias incluídas no Talento Dedos Verdes para aquela planta específica.

Custo: 2.

Pré-requisito: Localizar Planta.

Curar Planta

Área

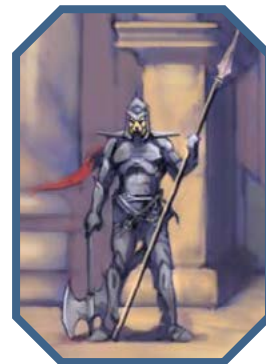
Cura as plantas de doenças, parasitas e danos dentro de uma área. As plantas ainda devem estar vivas para a magia funcionar. Árvores maiores que mudas exigem um raio de pelo menos 3 metros.

Duração: Permanente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Identificar Planta.



Abençoar Plantas

Área

Faz com que as plantas dentro da área de efeito cresçam mais rápido e mais fortes pelo resto da estação de crescimento. O rendimento da cultura dentro da área de efeito é dobrado.

Duração: Uma safra ou estação de crescimento.

Custo básico: 1.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Curar Planta.

MÁGICAS DE SOM

Som

Comum

Produz qualquer tipo de som sem sentido que o operador queira; não um diálogo compreensível ou música. Não pode produzir ruído alto. Não exige concentração depois de operada a magia.

Duração e custo: 1 para criar 5 segundos de som; 2 para criar um minuto; 1 por minuto para manter.

Silêncio

Área

Cria uma área de quietude. Ninguém na área consegue ouvir nada, e nada que aconteça lá produzirá qualquer som. Observe que uma área de Silêncio impedirá que magias faladas funcionem!

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Som.

PLURALISMO MÁGICO: COMO USAR ESTE CAPÍTULO

Muitos mundos de fantasia têm mais de uma abordagem de magia. E certamente o **GURPS** pode conceber esse tipo de mundo, como as opções neste capítulo ilustram. Esse pluralismo pode adicionar interesse a um cenário, com cada sistema definindo uma raça, cultura ou tradição diferente. Roma Arcana, posteriormente abordada neste livro, oferece um exemplo prático de um cenário de com magia plural. Mas ter vários sistemas mágicos pode significar trabalho adicional para o MJ. E ter vários sistemas mágicos também pode tornar as coisas confusas para os jogadores.

Claro, ter um único sistema mágico torna as coisas mais simples para todos. Mas se o mundo inteiro usa o mesmo sistema, a magia se parece mais com uma tecnologia e menos com um aspecto da cultura. E todos que interpretam um mago escolherão da mesma lista de magias; tudo o que diferenciara os magos virá dos jogadores fazendo um trabalho adicional.

Para uma campanha de fantasia básica, com ênfase na aventura, use o sistema de magia padrão. Para uma campanha baseada em uma fonte literária, ou ajustando-se a uma visão pessoal de como a magia funciona, escolha opções deste capítulo para produzir um sistema apropriadamente ajustado. Para uma campanha onde a magia em si é o foco principal, crie vários estilos e deixe os jogadores escolherem um.

Seguir algumas diretrizes produzirá um sistema de magia pluralista que é mais fácil para os jogadores entenderem:

Sem muitos estilos. Os psicólogos falam sobre “o número mágico sete, mais ou menos dois” como o número de coisas que uma pessoa pode perceber de relance e lembrar facilmente. Manter o número de estilos nesta faixa dará aos jogadores uma lista de opções gerenciável.

Funções distintas. Se todos os estilos mágicos usarem a mesma mecânica, eles se misturarão. Os jogadores deixarão de falar sobre como seus personagens visualizam a magia e irão direto para “Eu acertei com uma bola de fogo de 3d!” Expressar as diferenças estilísticas em diferentes mecânicas de jogo os mantém em foco melhor.

Diversos níveis de poder. Um jogador pode querer um mago em tempo integral; outro pode querer um guerreiro, ladino ou sábio que aprendeu alguns truques. Ter sistemas mágicos que se encaixam em ambas as escolhas é um bom tipo de diversidade.

Minimizando a sobreposição. Nada é tão frustrante quanto projetar um personagem para desempenhar um papel — e então descobrir que o personage

gem de outra pessoa pode fazer todas as mesmas coisas, e melhor, e algumas coisas adicionais também. Não crie estilos mágicos que tornem outros estilos mágicos inúteis. Se os jogadores os adotarem, eles ficarão descontentes. Do contrário, o trabalho de criação foi desperdiçado. Se o cenário tiver um sistema mágico de propósito geral, o custo de ser um generalista deve ser alto o suficiente para que um especialista possa superar o generalista em certas coisas.

Isso pressupõe que o MJ projete os estilos mágicos, o que geralmente é uma boa ideia. Mas é possível permitir que os jogadores criem suas próprias tradições, com o mesmo tipo de cautela usado para deixá-los criar modelos raciais. Essa abordagem de forma livre faz sentido em um cenário pós-moderno com a magia do caos (pág. 152), ou em um grande império multicultural ou multirracial. Para que essa opção funcione, certifique-se de que os jogadores tenham experiência com as regras de magia e com a criação de personagens, e o MJ deve revisar cada personagem de perto antes de o jogo começar.



CAPÍTULO OITO

ENREDOS



Loki antes, e Heimdall mais tarde elogiaram sua coragem — ha! Ele disse a si mesmo, se eles soubessem! Não era a verdadeira coragem que o animava, mas a sensação de estar envolvido em uma espécie de jogo estranho e desesperado, em que a única coisa que importava era jogá-lo com a maior habilidade possível.

– L. Sprague de Camp
e Fletcher Pratt,
The Compleat Enchanter

Oliver puxou as rédeas e seu grifo virou para a direita, em direção à fortaleza Moura. Ele já podia olhar para baixo e ver sua obra exterior, onde os bruxos Sarracenos esperavam para lançar fogo ou relâmpagos contra os cavaleiros Francos. Mas dois poderiam jogar esse jogo. Com sua mão livre, Oliver se atrapalhou com o primeiro frasco de fogo elemental solto de seu cinto. Ele poderia voar acima do alcance de qualquer mágica, mas de sua posição vantajosa, o que quer que ele soltasse só poderia cair.

Agora ele estava passando sobre as inclinações de terraplenagem que formavam o perímetro externo de al-Matine. Lá embaixo, os Sarracenos gritavam.

Então o grande portal no telhado da fortaleza se abriu, e uma forma se ergueu dele: uma figura na forma de um homem, embora maior do que qualquer homem, e envolta em fogo. Ele gesticulou, e fontes flamejantes dispararam, levando-o para a altura onde ele circulou. Ele gesticulou novamente, e Oliver sentiu o calor de uma fornalha contra seu rosto. Seu corcel guinchou ao quase ser acertado.

Em desespero, Oliver lançou seu fogo elemental contra o demônio. Ele esperava pouco mais do que uma distração, mas gritou triunfante quando a criatura cambaleou no ar e caiu para trás, uma marca feia no braço onde pegara o frasco.

Então, ele pensou, o fogo do alquimista é mais forte ainda do que o fogo do inferno da morada daquela coisa. Vamos experimentar de novo! Puxando as réde-

as, ele dirigiu seu grifo em um mergulho como o de uma grande ave de rapina, para ficar dentro da distância de lançamento antes que o inimigo pudesse recuperar seu juízo e queimá-lo na sua vez.

Você criou um mundo cheio de magia e um bando de aventureiros para explorá-lo. O que você faz em seguida?

Você cria uma história.

Algumas campanhas de RPG usam episódios distintos. Cada episódio tem seus próprios problemas, seus próprios desafios e seus próprios adversários. É possível que cada episódio seja completamente independente, sem nada a transportar para o próximo episódio, exceto os PdJs. No entanto, uma campanha episódica também pode ter uma certa medida de continuidade. Os adversários de um episódio podem voltar em outro; Os PdJs podem estar envolvidos em subenredos, geralmente sobre suas vidas não aventureiras, que aparecem a cada duas ou três sessões. As campanhas episódicas que funcionam melhor geralmente têm alguns temas contínuos.

Outras campanhas de RPG tornam a continuidade mais importante. Dentro de uma campanha ou história em arco, a maioria dos episódios pode ser sobre um vilão mestre cujos vários esquemas os PdJs têm que impedir, ou algum outro problema contínuo que

eles têm que resolver. Ou a campanha pode nem mesmo ter sido dividida em episódios. Uma sessão pode começar no instante em que a sessão anterior terminou, ou o tempo pode pular no meio de uma única sessão. Novas descobertas, encontros e problemas

podem surgir a partir das atividades contínuas dos PdJs.

Este capítulo avalia os dois tipos de enredo: a história de uma única aventura e a história de uma campanha integral.

AVENTURAS

A cada uma ou duas sessões de jogo, os personagens necessitam de um problema que exige uma solução ou de uma situação que precisa ser resolvida. Isso é o que deixa os MJs loucos, especialmente quando os jogadores chegam em uma hora e o novo cenário não está pronto.

Esta seção é um livro de receitas de cenários. As histórias de fantasia, seja qual for o meio, confrontam seus heróis com alguns tipos de situações padrões. Aqui estão as receitas para cada um deles. Cada um começa com uma fórmula básica: os ingredientes essenciais e mais algumas nuances adicionais que o tornarão memorável. Se houver variações interessantes, elas serão exploradas. Por fim, considera também as implicações em larga escala: como ambientar uma campanha nesse tipo de cenário, seja como uma situação recorrente, uma moldura ou um grande clímax.

Cada campanha de fantasia é diferente. Nenhum tipo de cenário se ajustará a todas as campanhas possíveis e poucas campanhas usarão todos os di-

ferentes tipos de cenário. Mas entender o que faz com que todos funcionem é um bom começo para manter os jogadores felizes.

DENTRO DO LABIRINTO

Exploração de labirintos, ou masmorras, são um tipo de aventura muito comum em jogos de fantasia e um dos mais antigos, remontando à “aventura do submundo” de *Dungeons & Dragons*. Heróis de Conan a Bilbo Bolseiro se aventuraram em reinos subterrâneos sombrios e, antes deles, aventureiros míticos como Teseu e Gilgamesh fizeram o mesmo.

As visitas aos labirintos são um tipo clássico de aventura na espada e na feitiçaria. Aumentar a sensação de mistério e horror pode facilmente transformá-los em fantasia sombria. Eles também podem ser de alta fantasia, se os heróis tiverem um grande propósito mítico para sua aventura.

Elementos

A exploração de uma masmorra exige uma masmorra: uma área confinada em um lugar definido, com entradas e saídas, para produzir a sensação de cruzar uma etapa. Uma vez no labirinto, tudo é potencialmente perigoso.

Para aumentar a sensação de perigo, os aventureiros não deveriam ser capazes de perceber o labirinto claramente. O ideal seria que eles nem soubessem seu tamanho — o que é um dos motivos pelos quais labirintos costumam ficar no subsolo. A escuridão e outros obstáculos aos sentidos aumentam essa incerteza. Passagens tortuosas, ramificadas e até mesmo ocultas tornam mais difícil formar um mapa mental claro. Permitir que aventureiros carreguem luzes ou vejam no escuro, desenhem mapas e investiguem à frente com mágicas transforma uma masmorra em uma série de riscos calculados. Prevenir tais ações mantém o suspense e aumenta a tensão (veja *Mapeamento pelos Jogadores*, pág. MB491).

O Labirinto original tinha o Minotauro, e os labirintos em geral deveriam ter monstros. Um bom padrão é um grande monstro e um número bem maior de pequenos inimigos ou criaturas cujo número os torna uma ameaça. Isso é padrão em jogos de computador, onde cada fase normalmente tem um monstro “chefe”, com o Chefão na última fase. Armadilhas mecânicas e rastejamentos através de passagens estreitas são bons acréscimos opcionais.

Finalmente, um labirinto deve conter um tesouro, uma recompensa para os aventureiros por sobreviverem a ele. Encontrar riqueza é bom, mas objetos únicos, e até mesmo objetos mágicos, são melhores, simbolizando um aumento na habilidade e confiança. Claro, eles também podem ser uma forma de amarrar os aventureiros em um enredo ainda maior, já que seus novos brinquedos atraem atenção indesejada.



Variações

A maioria dos labirintos são semia-bandonados, habitados por mortos-vivos ou outros monstros. Mas uma fortaleza ou prisão, ainda controlada por seus construtores, pode forçar os aventureiros a confiar na furtividade em vez do combate aberto. Missões para espões podem envolver tais cenários.

Um complexo natural de cavernas também pode ser um labirinto. Cavernas são ainda mais perigosas do que masmorras; eles não foram feitos por seres inteligentes e não há garantia de que eles *possam* ser navegados. Quedas repentinas, áreas inundadas, passagens estreitas e outros perigos podem matar o excesso de confiança.

Campanhas

É fácil realizar uma campanha baseada em episódios de labirinto. Apenas deixe os aventureiros continuarem saindo e retornando, enquanto exploram cada vez mais fundo. Ou se um labirinto se tornar enfadonho, envie-os para um novo, em uma estrutura de campanha de “base e missão”.

Uma campanha completamente localizada em um ponto, onde toda a história se passa em um ambiente confinado, é mais um desafio. No mínimo, são necessárias várias ameaças e tesouros para dar a cada sessão uma sensação de realização. Pistas que apontam para outras profundezas também são essenciais. E se os personagens literalmente nunca vão deixar a masmorra, é melhor que tenham suprimentos suficientes e um lugar seguro para dormir.

VIAGENS PERIGOSAS

Em uma viagem perigosa, o perigo não está escondido em uma masmorra; está exposto. Os heróis viajam por ermos instáveis e sem lei, ou visitam regiões estrangeiras cheias de perigos desconhecidos.

A viagem perigosa comum é a busca: o príncipe dos contos de fadas em busca de fortuna ou os Cavaleiros da Távola Redonda em busca do Graal. Mas outros motivos para viajar também são possíveis: fugir dos inimigos, voltar para casa, procurar um novo lar ou simples curiosidade sobre o que há na próxima colina.

As viagens perigosas funcionam em qualquer tipo de fantasia. As missões são especialmente adequadas para fantasias míticas.

Ideias de Aventuras

A Torre Dolorosa

Em uma terra de magia, um mestre mago recrutou um pequeno bando de aventureiros — não apenas guerreiros, mas também magos aprendizes e artesãos habilidosos — para realizar uma missão para ele. Seu rival foi chamado para uma reunião de magos em outro país. A torre do rival está deserta, vulnerável à invasão. O mago oferece ricas recompensas quem trouxer seus segredos e tesouros. Mas se os aventureiros aceitarem a oferta, eles descobrirão que a torre vazia de um mago não está desprotegida. Mecanismos astutos operam armadilhas para os incautos, e os espíritos presos ao local os ameaçam com ataques mágicos.

A Boca do Inferno, Parte 1

Aqui e ali, por toda a terra, algo novo e estranho aconteceu: fossos, cavernas e túneis abertos na terra, dando acesso a labirintos subterrâneos. Muitos que se aventuram nunca saem, mas alguns o fazem, carregando riquezas e incríveis artefatos mágicos e histórias de combate com criaturas como demônios vestindo carne. Os governantes do país estão nervosos com todos os autoproclamados “aventureiros”, e a igreja acha alarmantes os indícios de magia negra. O bispo local convocou alguns bons religiosos para ir ao complexo subterrâneo mais próximo e descobrir o que está acontecendo — e aconselhá-lo sobre se a igreja deve proibir a busca de tesouros em tais lugares e, em caso afirmativo, se há alguma maneira para selá-los.

Deste ponto de partida, os aventureiros podem começar uma clássica exploração de masmorras, mas com adversários e arredores cada vez mais apavorantes à medida que penetram mais fundo. Consulte a Parte 2 (pág. 182) para obter mais informações.

Elementos

As aventuras precisam de um motivo para empreender uma viagem perigosa. A maioria dos motivos envolve algo para se buscar ou se afastar: um objetivo ou uma ameaça. A meta costuma ser um tesouro, mas outras são possíveis: uma arma, uma fonte de conhecimento, um amigo que precisa de resgate, um mercado ou um professor ou protetor, por exemplo. A ameaça geralmente é um inimigo, mas pode ser um desastre natural, a fome ou peste. Outras razões são possíveis, desde o simples desejo de viajar até a ser o batedor de uma viagem de outra pessoa.

Uma viagem precisa de uma rota a ser seguida pelos viajantes. Em uma viagem com um objetivo, geralmente há apenas uma rota, seja ela tão claramente marcada como a Estrada dos Tijolos Amarelos ou completamente desconhecida. Mas pode haver rotas alternativas. E quando o grupo precisa dar meia-volta, a escolha de qual direção fugir geralmente está aberta.

Também deve haver perigos ao longo do caminho. Mesmo durante a fuga de um inimigo, alguns devem ser encontros aleatórios, como bandidos, monstros ou perigos naturais. Em uma

missão com um objetivo, todos os perigos podem ser aleatórios. A viagem deve passar por regiões instáveis ou sem lei — em maior medida, pelo menos, do que o lar dos viajantes.

A viagem deve ser longa; o país por onde passa deve ser grande o suficiente para que os viajantes não vejam tudo de uma vez. Não devem ser as trevas ou passagens escondidas que escondem o espaço onde a aventura se passa, mas seu tamanho absoluto. Para manter essa falta de conhecimento, os mapas devem ser antigos e incompletos e os guias não confiáveis.

Variações

Uma missão pode ter objetivos incomuns. Odisseu e Dorothy Gale só queriam ir para casa; Frodo Bolseiro queria *destruir* um tesouro mágico; Moisés estava procurando um novo lar para seu povo.

O ermo pode assumir algumas formas incomuns. No mundo natural, muitas viagens aconteceram por mar. As viagens também podem passar pelo mundo sobrenatural, como na viagem de Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso.

Campanhas

Buscas e viagens perigosas são um dos tipos de aventura mais fáceis de se transformar em uma campanha. Basta tornar a viagem longa e o objetivo distante e indescritível. Vale lembrar que viagens perigosas também podem ser breves; uma única sessão de viagem é um excelente interlúdio entre duas histórias mais longas.

Uma característica vital em uma viagem prolongada são os locais de descanso ao longo do caminho. Deixe os viajantes encontrarem uma estalagem, um mosteiro ou um vale oculto habitado por elfos ou pequeninos. Isso lhes dá um marco de progresso e uma chance de recuperar as forças e fazer novos planos. Se eles quiserem apressar o passo e sair dali o mais rápido possível, deixe-os; se quiserem prolongar sua permanência, envolva-os nas atividades e nos problemas locais.

GRUPOS DE CAÇA

De Hércules a São Jorge, heróis lendários caçaram animais perigosos. Muitas “aventuras no ermo” no RPG de fantasia têm o mesmo objetivo principal. Esse tipo de aventura é semelhante a uma busca, mas não o mesmo: o objetivo não é adquirir tesouros, mas superar perigos.

Grupos de caça funcionam em qualquer tipo de fantasia, mas especialmente espada e feitiçaria. Na fantasia sombria, os caçadores podem nem retornar da caçada!

O bebê conhece intimamente o dragão desde que começa a imaginar. O que o conto lhe dá é um São Jorge para matá-lo

– G.K. Chesterton,
Tremendas Trivialidades

Elementos

Uma caçada precisa de uma presa, geralmente um monstro. Matá-lo deve testar a habilidade e coragem dos caçadores.

Se possível, a aventura deve incluir suplicantes, pessoas ameaçadas pela presa e que buscam a proteção dos caçadores.

Finalmente, a caçada deve ocorrer em uma área selvagem. A presa precisa de espaço para se esconder, se mover ou até mesmo emboscar seus caçadores. Esta pode ser uma área ainda menos povoada do que o local de uma jornada perigosa, que normalmente contém pelo menos trilhas antigas no bosque ou nas montanhas.

Variações

Em uma campanha menos orientada para o combate, os caçadores podem ser enviados atrás de um animal que não é perigoso, mas apenas raro e fugidio. Eles podem até ser solicitados a capturá-lo vivo como um espécime para o zoológico de alguém.

Uma caçada também pode perseguir um homem ou outro ser inteligente em vez de uma fera. Um criminoso, um líder militar derrotado ou um mago do mal pode ser uma presa especialmente perigosa. Uma caçada a um homem pode até acontecer em uma grande cidade. Se a presa tiver uma máscara de legitimidade, a caçada pode ser ainda mais perigosa, com os caçadores sendo considerados fanáticos ou fora-da-lei.

Campanhas

Não é prático gastar uma campanha prolongada em uma única caçada. A presa é provavelmente menos poderosa do que os caçadores; se lutar contra eles abertamente, a caçada terminará. Mas se continuar apenas fugindo, vai se tornar enfadonho. Uma estrutura mais útil é uma série de caçadas para alvos diferentes, mas relacionados, sejam eles animais grandes e perigosos ou vampiros aristocráticos.

GUERRA

A guerra pode desempenhar um papel em qualquer gênero de fantasia, com diferenças de estilo. Em particular, a guerra de espada e feitiçaria é principalmente uma expressão de heroísmo individual, assim como em épicos como a *Iliada*.

Elementos

A guerra precisa de exércitos ou frotas adversários. Os PdJs pertencerão a um dos lados. Na baixa fantasia, o exército geralmente será humano e dependerá principalmente de armas realistas. Na alta fantasia, a magia terá mais importância e ambos os lados podem incluir magos, semideuses ou monstros. A fantasia sombria pode colocar os seres humanos contra terríveis inimigos sobrenaturais.

A guerra implica campos de batalha. Defina fatores estratégicos como fortificações e cobertura. Isso é especialmente importante em cercos ou na guerra de guerrilha contra forças invasoras superiores.

Em um tratamento realista da guerra, as linhas de abastecimento são vitais. A logística geralmente faz a di-

Ideias de Aventuras

Era Uma Vez, Parte 1

O rei tem três filhos e os costumes de sua terra permitem que ele deixe o reino para qualquer um deles. Então ele decidiu seguir um método muito tradicional de fazer a escolha: enviá-los em uma missão. Cada um de seus filhos tem um ano e um dia para trazer de volta um objeto de grande valor e uma esposa em potencial que poderia reinar apropriadamente com ele. O filho mais novo recorreu a alguns amigos, perguntando se eles podem ajudar.

Peregrinação

Um grupo de adoradores viaja para um santuário de sua fé. Eles precisam de guias, guardas e sacerdotes para viajar com eles — e oferecem uma chance de compartilhar a jornada sagrada com todas as despesas pagas, por quaisquer bênçãos que ela possa trazer.

Armadilhas para Turistas

Em um mundo onde o início da tecnologia moderna e os resquícios da magia antiga coexistem, uma empresa de turismo oferece viagens a pitorescas terras mágicas. Um grupo de jovens de famílias respeitáveis decide fazer o passeio. A empresa de turismo oferece guias profissionais, mas é muito mais barato comprar um guia escrito ou impresso e encontrar o seu próprio caminho. Sem o guia “vivo”, há uma chance muito melhor de encontrar lugares interessantes que não foram estragados por tantos outros turistas que chegaram lá antes...

ferença entre a vitória e a derrota. Soluções de baixa fantasia para problemas logísticos envolvem mochilas ou comboios de suprimentos. A alta fantasia pode envolver fontes milagrosas de comida ou água, como no Antigo Testamento.

Finalmente, uma força militar precisa de um objetivo estratégico: a conquista, o saque, a defesa contra invasão ou a derrubada de governantes opressores. Colocar os defensores em contato com os civis que eles defendem pode tornar as consequências da derrota mais reais e dramáticas, uma boa maneira de aumentar a carga emocional.

Campanhas

Uma guerra de grandes proporções é uma história grande o suficiente para constituir uma campanha inteira. *Guerra em Cenários de Fantasia* (pág. 186) discute como planejar tal campanha.

TRAÍÇÕES, ESTRATAGEMAS E ESPÓLIOS

Cenários desse tipo encorajam conflitos dissimulados. De bisbilhotar anotações particulares de um inimigo a uma facada nas costas, as operações secretas são tão antigas quanto a civilização... assim como também é a prática de repudiar oficialmente os agentes que as executam. Esta missão é perfeita para aventureiros, especialmente aqueles sem posição oficial para não comprometer nenhum lado na questão.

Operações secretas normalmente se encaixam melhor em baixa fantasia ou fantasia sombria.

Elementos

Como um cenário de guerra, um cenário de espionagem precisa de duas forças opostas. Podem ser exércitos, mas também podem ser governos inteiros, casas mercantes ou gangues criminosas. Em alguns cenários, as diferenças entre os lados podem ser vagas.

O cenário da espionagem geralmente não é um campo de batalha, embora, dado o tratamento usual de espões em tempos de guerra, as missões no campo de batalha possam ser bastante dramáticas. Mas grande parte da espionagem ocorre em tempos de paz, à medida que as forças opostas manobram em busca de pequenas vantagens. A espionagem internacional pode ocorrer perto de portos ou fortalezas, ou nas capitais.

Ideias de Aventuras

O Fugitivo

As legiões de zumbis de Aonghais, o Negro, foram derrotadas e sua torre está em ruínas. Mas onde está Aonghais? A rainha, a igreja e o Collegium Magicum, todos querem saber. Há um preço por sua cabeça, que vale o interesse de um grupo de aventureiros — sem mencionar os motivos mais altruístas, como impedi-lo de causar mais danos em outro lugar. Mas mesmo como um fora-da-lei, Aonghais é uma presa perigosa. Suas mágicas de Controle do Corpo, Ilusão e Controle da Mente o tornam uma séria ameaça para os incautos ou superconfiantes. Muitos grupos de caçadores de recompensas rivalizam entre si. Alguns não se importariam muito em deixar outro grupo capturar o mago, para então tomar posse dele.



Ménagerie

A maior diversão do rei são seus jardins zoológicos, repletos de feras raras e mágicas de todo o mundo. Agora ele ouviu rumores de um novo animal maravilhoso: a manticora que espreita as selvas do Hindustão. Mas uma manticora é difícil e perigosa de caçar — e o rei quer que ela seja trazida viva! Nenhuma missão, diz ele, poderia provar tão bem a lealdade de seus cavaleiros e encantadores da corte.

A espionagem particular geralmente ocorre nas cidades, onde os espões encontram proteção no anonimato das multidões.

Uma missão precisa de um objetivo. Frequentemente, trata-se simplesmente de informações que um inimigo deseja manter em segredo. No entanto, pode ser para enviar uma mensagem para aliados secretos ou fomentar uma revolta; sequestrar ou assassinar um inimigo; ou para resgatar um prisioneiro.

Por fim, a missão precisa de obstáculos. Pode haver guardas e patrulhas, verificação de identidade e interrogatório. Os animais também podem servir de guardas. Obstáculos inanimados incluem alarmes, armadilhas, fechaduras e caminhos ocultos que as aventuras devem encontrar. Na fantasia, os espões também precisam de experiência com guardiões espirituais e outras defesas mágicas.

Ideias de Aventuras

As Minas do Rei da Montanha

Individualmente, os orcs são lutadores ferozes, mas como raça, os orcs raramente são mais do que um incômodo. Exércitos humanos mais bem organizados os empurraram para ermos desolados demais para valer a pena conquistá-los. No entanto, na última geração, um líder orc extraordinariamente inteligente surgiu com algo novo: ataques organizados para conseguir escravos. Escravos humanos cultivam comida e trabalham nas minas para seus mestres orcs.

Recentemente, o rei decidiu que já perdeu muitas terras e muitos súditos para os orcs. Os recrutas de seu exército levarão a guerra até os túneis escuros dos orcs, em pequenos grupos de guerreiros, cada um auxiliado por um engenheiro e talvez um cirurgião, batedor ou mago. É o trabalho perfeito para um grupo de aventureiros em busca de um desafio maior. (Este pode ser um dos primeiros encontros com os Orcs Vermelhos descritos na pág. 62.)

Guerra no Paraíso

Os aventureiros estão entre os maiores heróis do mundo; eles lutaram contra exércitos, monstros e magos do mal. Mas eles podem lutar contra os deuses? Mesmo no céu, ao que parece, rivalidades e batalhas brotam, e um dos deuses quer que os heróis o ajudem a travar uma guerra contra sua irmã sombria.

Variações

A variação mais direta da espionagem é o roubo. Roubo simples, como furtar bolsos ou furtos em lojas, não é muito parecido com espionagem — e geralmente não faz aventuras emocionantes. No entanto, roubos glamorosos, como roubar um objeto de arte raro da casa de um rico mercador ou do palácio de um rei, têm muito mais em comum com a espionagem. A principal diferença é que o ladrão raramente tem algum apoio.

Trazer magia para a cena pode tornar as coisas ainda mais emocionantes. Os ladrões ou espões podem incluir magos, ou seu alvo pode ser guardado magicamente, ou seu objetivo pode ser mágico — um item raro encantado, uma nova mágica ou o nome verdadeiro de um inimigo.

Campanhas

Uma campanha pode facilmente se concentrar nas façanhas contínuas de uma equipe de espões saindo em várias missões. Um pequeno grupo de ladrões aprendendo sobre tesouros e fugindo com eles pode desempenhar um papel semelhante.

Um único grande roubo ou operação de espionagem também pode fornecer a estrutura para uma série de aventuras menores. Uma campanha baseada em tal operação terminará naturalmente quando o objetivo for roubado ou perdido de vez, e os sobreviventes forem pagos.

DIPLOMACIA

Por um lado, o espectro da diplomacia se funde em operações secretas; diplomatas de um certo tipo negociam mentiras e segredos. Por outro lado, é mais como um namoro, no qual duas pessoas descobrem que ambas desejam

a mesma coisa — um relacionamento duradouro. O problema é que as mesmas negociações iniciais podem levar a qualquer conclusão.

As missões diplomáticas se concentram na tentativa de obter benefícios de alguém, geralmente oferecendo benefícios em troca. Isso não se limita a fazer tratados com outras nações; tudo, do namoro ao comércio, envolve negociação. (Claro, em sociedades feudais, um tratado com outra nação pode envolver namoro, comércio ou ambos!) Vantagens como Carisma e perícias sociais ajudam as negociações a terem sucesso.

Cenários diplomáticos funcionam bem em alta fantasia, cujos personagens costumam ser nobres ou cortesãos. Com costumes adequadamente tolos, eles também funcionam em fantasias leves. Tente evitá-los com espada e feitiçaria; jogadores que preferem esse gênero geralmente não querem resolver as coisas conversando. Na fantasia sombria, pode não ser possível negociar com o outro lado ou confiar que eles cumprirão seus acordos.

Elementos

O elemento mais básico de um cenário diplomático são duas partes que têm algo a ganhar um com o outro. Os aventureiros podem representar uma das duas partes, ou um deles pode realmente ser uma das partes. O ganho pode assumir várias formas: cessação das hostilidades, proteção mútua, trabalho cooperativo, comércio ou casamento, por exemplo.

Ideias de Aventuras

Em Meio aos Infiéis

No Levante, Cristãos e Muçulmanos se enfrentaram com desconfiança por gerações. Agora, uma ordem Cristã quer agentes que falem Árabe. Sua missão: se passar por Muçulmanos, operando um “esconderijo” na capital Muçulmana, de onde as informações podem chegar aos bispos Cristãos e por meio da qual operações secretas podem ser conduzidas. A espionagem é um trabalho perigoso e um espião capturado não pode contar com a misericórdia.

Inquisição

Relatórios da Dácia preocupam os bispos. Rumores afirmam que o rei Bela se voltou para a adoração do diabo e ganhou poderes sobrenaturais, e que seus súditos estão pagando o preço. No entanto, não é fácil investigar um rei em seu próprio país. A Igreja planejou uma história de fachada para uma missão diplomática visitar a Dácia. Eles querem enviar uma equipe de investigadores para descobrir o que o rei está realmente fazendo. A última coisa que eles precisam é de um tolo que entraria e exigisse fazer uma busca nos calabouços reais em nome da Inquisição. Isso pode esperar até que a primeira equipe traga evidências suficientes para justificá-la — e para tornar a excomunhão da Dácia uma ameaça temível, se necessário.

Deve haver uma razão para os PdJs não simplesmente conseguirem o que querem. Pode ser que a outra parte possa se defender ou que a cooperação voluntária possa beneficiar mais ambas.

As partes não devem estar conscientes, pelo menos em parte, dos motivos e interesses uma da outra. Sem incertezas, não há negociação nem drama.

Finalmente, as negociações ocorrem em um local neutro. Este pode ser um local público ou privado pertencente a alguém neutro. Ou, em uma sociedade com regras rígidas de hospitalidade, pode ser o território de uma das partes. A ideia de “imunidade diplomática” representa a sobrevivência de tais leis sobre hospitalidade.

Variações

A palavra “diplomacia” sugere os níveis mais elevados da sociedade. No entanto, a negociação pode ocorrer em qualquer nível: lojistas discutindo com clientes ou soldados flertando com garçonetes se envolvem em diplomacia. Algumas negociações dependem de Manha em vez de Trato Social. Um grupo de ladrões de má reputação precisa de um bom domínio de perícias sociais para vender seu saque para um receptor — e eles podem pagar caro por não usá-las corretamente.

Perícias de persuasão semelhantes ajudam a determinar o resultado de um julgamento. Em algumas sociedades arcaicas, os julgamentos se centravam na negociação entre as partes. Um juiz pode obter autoridade pelo juramento de acatar seu julgamento.

Adicione interesse a uma situação diplomática envolvendo mais de duas partes. Os aventureiros terão que escolher qual aliança aceitar ou qual comerciante patrocinar. Eles podem temer que um rival conclua a aliança ou compre o item cobiçado.

Campanhas

Uma campanha episódica pode apresentar uma série de missões diplomáticas, clientes ou outras situações de negociação. Os personagens podem ser mercadores viajantes ou bardos procurando um lugar para se apresentar ou qualquer função semelhante.

Uma campanha pode girar em torno de uma negociação importante. Talvez os aventureiros viajem para algum reino distante para persuadir seu governante a aceitar uma aliança com seu próprio país. Essa estrutura pode abranger episódios de viagens em ermos, guerra e espionagem; em última análise, todas essas são apenas maneiras de garantir uma posição de negociação vantajosa.

INVESTIGAÇÕES

Os cenários de investigação fornecem outra opção de baixa violência. Mas a investigação leva ao confronto quando os adversários e seus propósitos são expostos — ou antes, se eles descobrem os investigadores! Essa fórmula é mais familiar em cenários modernos, de histórias de detetives particulares a aventuras de super-heróis, mas pode funcionar na fantasia.

Se algum tipo de fantasia funciona com cenários investigativos, é a fantasia sombria, cujos heróis enfrentam ameaças sobrenaturais. Detectar onde o mal ou o horror se infiltrou na sociedade humana e determinar como isso pode ser combatido são pontos centrais desse gênero.

Elementos

Uma investigação precisa de um suspeito. Os suspeitos típicos são criminosos, espiões, sabotadores e assassinos.

Uma investigação também precisa de uma vítima. Se o suspeito for um criminoso, a vítima normalmente é um indivíduo, uma família ou uma empresa. Se o suspeito for um espião, sabotador ou assassino, a vítima principal é o estado, embora alguns indivíduos possam se machucar no processo.

O suspeito tem um esquema ou plano. Dois tipos de investigação divergem neste ponto: aquelas em que o plano foi executado e o objetivo é capturar e punir o suspeito, e aquelas em que o plano está em andamento e o objetivo é evitar sua conclusão.

Algo precisa manter o plano em segredo. Em um mundo com magia funcionando, isso pode ser difícil; uma adivinhação bem-sucedida pode arruinar um cenário. Limite o que a magia pode revelar, talvez a algumas palavras, ou dê aos suspeitos seus próprios esconderijos mágicos.

No entanto, também deve haver pistas; ou seja, as ações dos suspeitos devem deixar rastros para o investigador descobrir. Ao encontrar pistas, é perigosamente tentador elaborar uma lista completa e tentar indicar aos investigadores que a encontrem. Essa abordagem pode parecer artificial e provocar resistência. Esteja preparado para improvisar novas pistas; frequentemente, os métodos dos pesquisadores para descobrir a verdade fornecem ideias úteis.

Ideias de Aventuras

Era Uma Vez, Parte 2

O príncipe encontrou uma possível esposa: um rei com terras vizinhas às de seu pai tem uma filha que atingiu a idade para casar-se. Mas a filha é muito mimada! Seu pai era louco por ela e sempre cedeu a seus caprichos, e ela não tem certeza se está pronta para abrir mão disso e se tornar a esposa de alguém. Ela é bonita e sabe disso. Ela gosta de se aproveitar da própria beleza e flerta com os convidados do pai para talvez ver se um deles ficará seriamente interessado nela. Os visitantes devem abortar o plano? Se não, eles conseguem persuadir a garota a se casar com o príncipe sem se apaixonar por ela?

Chave para a Cidade

O exército real avança continuamente em território inimigo — apenas um pouco mais rápido do que seu comboio de suprimentos pode se mover. O rei não quer dar ao inimigo tempo para se reagrupar, mas precisa de comida e forragem. Ele escolhe alguns de seus conselheiros de confiança para viajar à frente do exército, visitar cidades inimigas e fazer uma oferta: Se eles se renderem voluntariamente, em vez de resistir a um cerco, suas forças pagarão pelos suprimentos de que precisam e levarão apenas o que as cidades podem dar. Será que os aventureiros embaixadores podem obter a cooperação dos suspeitos locais, sem revelar com que urgência o rei precisa dela?

Ideias de Aventuras

O Rato Gigante

Qualquer distrito portuário tem ratos, mais ou menos sob controle. Mas, ultimamente, um rato muito incomum ronda as docas e becos. Os relatórios descrevem-no como quase tão grande quanto um homem e creditam-no com astúcia angustiante. No geral, ele evita as pessoas, mas gosta de roubar, não só comida, mas dinheiro e joias. Jehan, o Mercador, o flagrou em sua casa, mas o rato o feriu tão gravemente que não se espera que ele viva. E ninguém ainda encontrou seu covil.

Na verdade, o Rato Gigante é um alquimista cuja mais nova poção concede a ele habilidades licantrópicas, transformando-o em um rato enorme. Ele está com medo de ser descoberto, mas decidiu que mais alguns grandes roubos lhe darão os meios para se instalar em outra cidade. Os aventureiros podem rastreá-lo até seu laboratório antes que ele mate mais alguém?

Procedimento Policial

Em uma cidade provinciana, um jovem de boa família, Quintus Julius Ahenobarbus, é encontrado morto nas ruas com um ferimento a faca. A suspeita recai naturalmente sobre membros de uma facção política rival, que inclui os magistrados mais jovens da cidade. (Idealmente, eles deveriam ser personagens de jogadores.) Consultar oráculos produz uma pista tipicamente ambígua: "Julius foi morto por Julius." Isso aponta para o suicídio (a resposta óbvia) ou para outro membro da família (talvez o tio rico e poderoso do jovem), ou para um liberto que assumiu o sobrenome (como o médico da família, Julius Sector)? Tanto as evidências físicas (como a falta de sangue na rua onde o jovem jazia) quanto o testemunho de escravos levantam tantas perguntas quanto respostas. (Isso se encaixa no cenário Roma Arcana no Capítulo 9.)

Variações

Uma variação importante na investigação é a investigação mágica: tentar identificar os poderes, ou a origem, de um objeto mágico, ou tentar aprender a origem e como neutralizar uma magia.

Em um cenário de alta fantasia, onde as linhagens aristocráticas são importantes, uma busca pelo herdeiro desaparecido de um trono antigo pode exigir investigação.

Campanhas

Uma campanha episódica de investigação é fácil de criar: convide os jogadores a assumir o papel de investigadores e, em seguida, confronte-os com uma série de mistérios. Detetives profissionais realmente surgem apenas em NT5, mas eras anteriores podem incluir funcionários do governo encarregados de perseguir criminosos ou espões, magistrados interrogadores com amplos poderes discricionários e até mesmo inquisidores religiosos — cujos adversários podem ser realmente maus, monstruosos, sobrenaturais ou todos os três!

Tornar uma única investigação o tema de uma campanha inteira é difícil. Os jogadores devem aceitar que a conclusão da investigação encerra a campanha. É possível colocar os investigadores contra uma sucessão de agentes trabalhando para o mesmo mestre do crime ou espão, em quem eles nunca conseguem chegar... a menos, talvez, esse seja o clímax de toda a campanha!

CONFRONTAÇÕES

Frequentemente, as confrontações ocorrem nas conclusões de cenários maiores. Quando uma investigação encontra o verdadeiro malfeitor, ou quando uma guerra chega ao ponto da vitória ou derrota final, ou quando uma exploração de masmorra chega ao santuário interno... é hora de uma grande batalha culminante. Na verdade, uma maneira de planejar uma variedade de aventuras é resolver esse confronto final e, em seguida, organizar outras questões para conduzi-lo a ele. Mas também é possível encurtar as preliminares e chegar à luta o mais rápido possível. Uma aventura pode até começar com um desafio aberto.

As confrontações são principalmente um artifício dramático; espada e feitiçaria, com foco na ação, é seu lar mais natural.

"Primo", disse Lessingham, "você arremessou uma faca em mim?"

O Vigário sentiu-se constrangido com o sorriso seguro e perturbador de Lessingham. "Tush", disse ele, "foi apenas por esporte."

"Você deve perceber que é um esporte perigoso," disse Lessingham. "Esteja avisado, primo. Deixe esse esporte."

— E.R. Eddison,

Mistress of Mistresses

Elementos

Uma confrontação precisa de um adversário, ou talvez um grupo de adversários. Os melhores adversários são quase tão poderosos quanto os aventureiros; assim, há desafio e até uma chance real de derrota.

Uma confrontação também precisa de um campo de batalha ou arena. Idealmente, isso deve ser bastante claro e aberto, para manter a atenção focada na luta e não em questões como resgatar espectadores inocentes. Ao mesmo tempo, é bom ter objetos espalhados que um combatente inteligente possa usar.

Os participantes precisam de algo pelo que lutar. Pode ser o reconhecimento das habilidades de luta de alguém, um tesouro ou alguém para resgatar. É melhor manter a motivação simples; trate os cenários que investigam motivos ocultos como pertencentes a outra categoria.

Variações

Em alguns cenários, a confrontação e o combate podem ser um jogo, realizado diante de multidões de espectadores. As motivações dos lutadores podem incluir riqueza, fama ou a chance de testar suas habilidades — embora rivalidades pessoais possam surgir em tal cenário. As competições e torneios de gladiadores oferecem exemplos óbvios. Duelos mágicos entre magos poderiam ter o mesmo apelo em um mundo de magia comum. Em uma sociedade altamente ritualizada ou estratificada, os duelos de campeões únicos podem tomar o lugar das batalhas; os campeões podem ser guerreiros, magos ou mesmo bardos. (O jogo *Lace and Steel* oferece regras engenhosas para competições entre vestidos de mulheres para determinar qual mulher é o centro das atenções em um baile.)

Conforme discutido em *Guerra* (pág. 176), o jogo cinematográfico pode tratar uma batalha como uma série de combates entre campeões únicos, com pouca atenção às táticas ou formações em massa.

Campanhas

A estrutura de uma campanha pode se formar em torno de uma série de confrontações. Essa fórmula é comum em campanhas super-heroicas, onde cada aventura culmina em uma batalha contra um novo vilão. A fórmula funciona para cenários de fantasia, especialmente em espada e feitiçaria. Em um cenário cavaleiresco, os cavaleiros podem cavalgar em busca de oponentes para testar suas habilidades. Se um único combate entre campeões realmente resolver as batalhas, os aventureiros podem ter que lutar contra os campeões das terras vizinhas, um após o outro.

Ou uma campanha inteira pode levar a uma única confrontação com um adversário mestre. Qualquer número de outras missões pode ajudar a chegar ao ponto da batalha final — investigações, missões, guerras e até confrontações com tenentes do vilão mestre. Essa estrutura geralmente significa que quando o inimigo final é derrotado, a campanha termina. Mas sempre é possível revelar que o inimigo final estava realmente trabalhando para alguém ainda mais perigoso.

ATRAVÉS DE UM ESPELHO

Outro estilo de aventura confronta os aventureiros com mistérios — não crimes a serem desvendados, como em cenários de investigação, mas mistérios no sentido original de eventos estranhos e sobrenaturais. Os mistérios são o arquétipo das aventuras de fantasia sombria. Eles funcionam bem na alta fantasia também, embora as forças misteriosas provavelmente não sejam malévolas.

Elementos

O coração deste cenário misterioso é o poder sobrenatural ou exótico. Sua real natureza deve ser desconhecida dos aventureiros e permanecer desconhecida mesmo no final do cenário. Seu poder deve ser muito grande para ser superado por qualquer forma de combate ou magia. Mas, ao mesmo tempo, deve ser indiferente às suas ações, ou pelo menos não deve se concentrar principalmente em superá-los.



Para colocar os aventureiros em contato com o inefável, é preciso haver manifestações. Algo deve despertá-lo e chamar sua atenção para o mundo físico, e essa atenção deve produzir

efeitos estranhos. Frequentemente, eles são prejudiciais ou assustadores, mas, em qualquer caso, devem atrair investigadores.

Ideias de Aventuras

O Desafio

Depois que um grupo de aventureiros ganha reputação, eles recebem uma visita inesperada. Enquanto eles relaxam entre as aventuras, talvez em sua taverna favorita, um jovem guerreiro ou mago aparece e os provoca deliberadamente. Se os aventureiros mostrarem qualquer sinal de se sentirem ofendidos com seu comportamento, ele tentará forçá-los a desafiá-lo para um duelo — usando seu Trato Social com o propósito de garantir que ele escolha as armas a serem usadas. Em uma competição real, ele lutará de forma justa e será uma luta muito parelha com seu adversário; não será uma luta fácil. Ele está correndo um risco calculado deliberadamente, na esperança de ganhar reputação derrotando uma das outras pessoas promissoras em sua profissão.

Matador de Dragão

Uma grande fera está atacando o reino, arruinando aldeias e comendo pessoas e gado. Meia dúzia de guerreiros tentaram matá-lo e morreram. O adversário é enorme e ainda mais forte do que seu tamanho sugere, mas também mais astuto do que qualquer fera normal. Mas então o rei ouviu falar de um poderoso espadachim que estava passando por suas terras e procurou por ele em busca de ajuda, convidando-o a escolher sua própria recompensa.

Forneça maneiras de perceber a força sobrenatural com mais clareza. Os aventureiros podem ir fisicamente aonde possam encontrá-lo, ou ter a habilidade de perceber o reino sobrenatural, ou obter informações por meio de adivinhação ou outra magia. Ao fazer isso, eles nunca devem obter respostas completas, mas apenas dicas vagas. Na fantasia sombria, o risco de enlouquecer após uma falha na Verificação de Pânico pode limitar as informações.

Finalmente, alguma violação latente da ordem da natureza deve ter desencadeado a força sobrenatural. Os aventureiros devem descobrir essa violação e encontrar uma maneira de corrigi-la, embora isso possa custar-lhes muito. Desfazendo a violação, os aventureiros devem ter restaurado a ordem natural do mundo.

Variações

Uma forma clássica de um cenário de mistério aborda a maldição. Alguém quebra uma lei ou tabu ou

ofende um ser poderoso; como resultado, tanto eles quanto aqueles ao seu redor, e talvez até seus descendentes, sofrem um grande dano. Lembre-se, por exemplo, da lenda de Édipo, que trouxe a peste a Tebas matando seu pai e se casando com sua mãe.

Também é possível que um sacerdote ou feiticeiro invoque um deus ou opere uma magia para perturbar a ordem da natureza deliberadamente. Nesse tipo de história, os aventureiros podem lutar contra cultistas fanáticos ou ataques mágicos antes que possam realmente confrontar o mistério central.

Campanhas

Os tratamentos fictícios mais conhecidos de investigações sobre o desconhecido têm configurações contemporâneas, como na série de televisão *Arquivo X* ou a história em quadrinhos *Planetary*. Mas é perfeitamente possível fazer uma fantasia histórica sobre o assunto.

Os padres em busca de magia negra adquiriram uma má fama, graças à Inquisição Espanhola, mas em um mundo onde a magia é real, os inquisidores poderiam ter um papel legítimo. A evidência de santidade também pode chamar a atenção da igreja, com os pesquisadores tentando descobrir se os aparentes milagres são reais.

Tratamentos episódicos de mistério, infelizmente, muitas vezes se transformam no “monstro da semana”. É difícil manter os jogadores maravilhados ao longo de uma história após a outra de encontros com forças obscuras e ocultas. Uma campanha inteira dedicada a essas investigações pode funcionar, mas é preciso caminhar sobre uma linha tênue entre banalizar os mistérios e torná-los constantemente mais incríveis.

Uma campanha inteira dedicada a um único mistério, ou a um pequeno número de mistérios, pode funcionar muito bem. Os aventureiros podem nem saber se seus estranhos encontros envolvem uma força oculta ou várias forças conflitantes. Eles podem até se tornar agentes da força oculta, sem conhecimento de sua verdadeira natureza ou o que ela espera deles.

Ideias de Aventuras

A Boca do Inferno, Parte 2

Enquanto os representantes designados da igreja exploram o labirinto próximo, eles fazem uma série de descobertas perturbadoras. O reino subterrâneo transborda de criaturas do pesadelo de um louco sobre o Inferno, todas ferozes e ansiosas para atacar. E cada vez que uma criatura morre, o assassino experimenta um aprimoramento de suas habilidades. Ainda mais perturbador, cada vez que um membro do grupo, ou de outro grupo, é morto por um monstro, o reino subterrâneo parece ficar mais escuro e mortal. E algo invisível e maligno parece estar assistindo. Este reino oculto, e outros semelhantes em toda a terra, foram moldados por um demônio, que se alimenta do terror humano, da ganância e do sangue derramado em seu domínio. Ele espera atrair toda a população humana a jogar fora suas vidas enquanto joga seu jogo sombrio.

A Neve Cai

Em um mundo idílico da era da aurora (pág. 79), algo novo aconteceu: pela primeira vez, a neve caiu e o tempo esfriou. Pessoas acostumadas a um clima ameno agora enfrentam frio e fome. Eles escolhem um bando dentre os mais respeitados de seu povo para viajar aos santuários dos deuses e pedir por alívio, ou pelo menos por compreensão. No santuário da rainha da terra, eles descobrem o que aconteceu em uma grande visão. A rainha do submundo levou embora seu filho amado, o deus da chuva e da vegetação, e em sua tristeza, a deusa da terra amaldiçoou o mundo. O melhor que ela oferecerá aos petionários é a chance de serem seus representantes e viajar ao reino dos mortos para pedir por seu filho de volta. Mas a rainha das trevas tem seus próprios truques e pode impor condições para a libertação — e o jovem deus pode realmente não querer voltar. Adequada à alta fantasia — os deuses não são meros monstros de combate, mas personalidades incrivelmente fortes, governadas apenas pelos seus próprios desejos.

EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS

Claro, toda aventura pode ser uma experiência didática. Mas uma aventura pode ser planejada deliberadamente para treinar os personagens. Os aventureiros podem estudar para melhorar suas perícias ou adquirir novas, se envolver em exercícios de campo ou até mesmo realizar missões reais adequadas às suas habilidades. Este cenário se adapta particularmente bem à fantasia leve, pois geralmente envolve níveis de risco mais baixos e acidentes divertidos. Se tratado como baixa fantasia, pode avaliar de forma realista as perícias limitadas dos aventureiros.

Elementos

Uma experiência didática se concentra na execução de uma tarefa — real ou simulada. Qualquer um dos tipos deve se adequar às habilidades dos aventureiros. A maioria dos tipos de cenário discutidos anteriormente são reduzidos para esse propósito. Não elimine todos os riscos; um pequeno perigo real aguça a atenção de um aluno maravilhosamente.

Um observador deve monitorar o desempenho dos alunos, intervindo se eles tiverem muitos problemas. Normalmente ele ficará fora de vista, aparecendo do nada no momento crítico.

O cenário deve incluir uma avaliação do desempenho dos alunos. Faça anotações de ações hábeis ou inteligentes, mas também de pontos onde os alunos podem melhorar. Se um cenário produzir um erro crasso espetacular, pense nisso. Lembre-se de que a avaliação pode não ser totalmente justa; os professores não sabem tudo. Eles podem ter padrões excessivamente altos e nem sempre são imparciais. Baseie a avaliação na personalidade do professor, bem como nos fatos.

Finalmente, o cenário deve ensinar uma perícia específica ou talvez mais de uma. Mas nem todos os alunos devem aprender a mesma perícia. Por exemplo, exercícios em grupo podem oferecer a um aluno a chance de adquirir perícias de liderança, a outro uma oportunidade de aprimorar suas perícias de combate.



Ideias de Aventuras

O Espírito da Velha Escola

A vila de Oxbridge há muito se orgulha de sua escola para feiticeiros, Brockhouse. Agora, a Brockhouse vai defender sua alegação como a melhor escola da Grã-Bretanha no Competição Anual de Artes Mágicas (Divisão Júnior). Todos os personagens dos jogadores querem que o time seja formado em suas respectivas artes — mas seus rivais na escola conseguirão o lugar cobiçado? E se escolhidos, seu treinamento e prática permitirão que preservem a honra de Brockhouse?

O Príncipe

O rei mandou seu filho mais velho para uma fortaleza na fronteira, querendo que ele ganhasse experiência da vida militar e ficasse algum tempo longe das intrigas do palácio. O príncipe Xiaolong é um jovem decente que provavelmente se tornará um bom rei. Ele tem modos polidos e sabe como usar arco, lança e escudo, e dirigir uma carruagem. Infelizmente, ele também é tem Excesso de Confiança (ninguém no palácio queria dar o máximo contra ele no treinamento) e Teimosia. O rei espera que seu serviço militar resolva essas falhas. Mas os oficiais e escribas sortudos posicionados na fronteira precisam saber como lidar com Xiaolong.

Os protagonistas podem ser o pessoal da fortaleza ou o príncipe pode ter trazido alguns companheiros.

Variações

Um exercício de treinamento pode envolver um elemento de competição. Dois grupos de alunos podem tentar superar um ao outro enquanto executam a mesma tarefa, ou até mesmo competir para realizar uma tarefa antes que o outro grupo o faça. O treinamento em perícias de combate pode envolver duelos ou jogos de guerra. Se os alunos ficarem com excesso de zelo, a competição pode se transformar em combate real ou os alunos podem começar a sabotar os esforços uns dos outros. Dependendo da filosofia de seus professores, tais ações podem ser estritamente contra as regras e exigir discipulação... ou podem ser tolerados, até mesmo incentivados ativamente. Se os aventureiros enfrentarem a rivalidade contínua de outra equipe, eles se envolverão mais pessoalmente em seu treinamento.

Como extensão desse tema de rivalidade, os alunos podem até enfrentar desafios de alunos de outras escolas, tendo que defender a honra da própria escola e dos professores.

Os alunos também podem encontrar suas próprias experiências de aprendizagem. Esses cenários iniciados pelo jogador podem ser muito pa-

recidos com exercícios de treinamento, completos com a avaliação final de seus professores... mas as chances de se envolver em sérios problemas serão maiores.

Campanhas

Uma campanha de treinamento começa naturalmente em uma escola onde os aventureiros são alunos. Personagens construídos com 25 a 75 pontos funcionam bem em tais campanhas, embora alunos avançados possam exigir 100 pontos. A escola pode refletir academias de esgrima clássicas, dojos, escolas fictícias de magia (pág. 102), ou mesmo a escola do Professor Xavier para jovens "superdotados" em *X-Men*! Os MJs podem intercalar missões de emergência reais e cenas da vida diária da escola no cenário.

Para que uma campanha inteira seja uma única história de treinamento, é necessário que os aventureiros aprendam algo grande. Talvez os alunos avançados empreendam um projeto de grupo de longo prazo, onde aprendem a usar suas perícias em tarefas reais. Ou talvez eles se esforcem para obter alguma forma de iluminação mística — um tema que pode envolver encontros com mistérios sobrenaturais.

A

RESPONSABILIDADE DO PODER

Alunos bem-sucedidos se tornam aventureiros, mas aventureiros bem-sucedidos se tornam líderes, professores ou governantes. Jovens aventureiros hobbits voltam para casa para colocar seu país em ordem, ou um bárbaro poderoso se torna um rei. Frequentemente, é aqui que a história termina, mas os deveres de tais posições podem criar suas próprias histórias.

O foco da espada e feitiçaria na ação o torna pouco adequado para esse tipo de cenário, exceto como uma ponte para outro gênero. Qualquer um dos outros subgêneros pode incluir histórias sobre responsabilidade: pequenas responsabilidades na baixa fantasia, grandes responsabilidades na alta fantasia, duras na fantasia sombria, absurdas na fantasia leve.

Elementos

O poder exige responsabilidade para com alguém. Para personagens, pode ser um indivíduo, organização privada,

ou uma comunidade. Claro, organizações privadas, especialmente as poderosas, muitas vezes enfrentam demandas do restante de suas comunidades. Um comerciante rico ou um príncipe governante pode perder sua riqueza ou seu poder se deixar muitas pessoas infelizes. E qualquer organização de tamanho considerável desenvolverá uma comunidade interna, cujas demandas podem afetá-la mais do que as da comunidade maior; um capitão mercenário ou o chefe de um mosteiro está nesta posição.

Cumprir essas responsabilidades envolve a execução de um sistema de tarefas de rotina. Essas tarefas oferecem uma estrutura na qual as aventuras se encaixam. Simplesmente manter as coisas funcionando pode criar cenários interessantes, especialmente se os suprimentos forem incertos. E a rotina diária deve incluir a coleta de informações.

Essas informações podem apontar para uma variedade de tarefas não rotineiras. Os aventureiros podem aproveitar oportunidades, enfrentar ameaças ou superar obstáculos para que a rotina continue. O fracasso em realizar essas tarefas deve ter consequências.

Finalmente, um MJ deve fornecer recursos para as várias tarefas — pessoas e equipamentos. Qualquer pessoa poderosa deve ter controle de ambos e deve estar pronta para delegar tarefas conforme necessário.

Variações

Nada diz que os cenários de “responsabilidade do poder” devem se concentrar apenas nas pessoas no comando. A vigilância da cidade recebe ordens de alguém, mas as funções dos vigilantes podem gerar desafios interessantes. Os cortesãos de um rei podem ter deveres mais emocionantes do que o rei.

Outro tipo de responsabilidade potencialmente interessante é treinar novos recrutas. Este é o cenário de treinamento, mas do outro lado, como os veteranos tentam incutir disciplina e perícias necessárias nos alunos.

Campanhas

A responsabilidade do poder é pouco adequada a campanhas episódicas. Não é muito provável que a mesma equipe de aventureiros, depois de trabalharem juntos em um conjunto de deveres, irão todos trabalhar juntos no próximo pacote de obrigações. E mudar frequentemente de um conjunto de responsabilidades para outro muitas vezes leva a não levar o trabalho a sério. Se os aventureiros estão encarregados de algo, eles podem supervisioná-lo para um episódio em uma aventura — por exemplo, estabelecer uma base de operações para uma expedição militar — ou ter um trabalho de longo prazo que define toda a campanha.

Esse trabalho deve ter um objetivo além de apenas cumprir as obrigações do dia. Muitos objetivos se enquadram em duas categorias amplas: construir algo ou defender algo já construído daqueles que querem apreendê-lo ou destruí-lo.

LICENÇA EM TERRA

Cada campanha pode se beneficiar de tempos de inatividade ocasionais, quando os aventureiros não exploram masmorras ou ermos, lutam contra exércitos ou monstros, ou procuram tesouros, mas descansam, gastam seu tesouro e bebem e flertam com a ajuda da estalagem local. Guerreiros sombrios e feiticeiros secretos podem ganhar vida inesperada em um cenário de “licença em terra”.

Esse tipo de cenário se encaixa em qualquer tipo de campanha. A tragédia mais terrível precisa de um ocasional alívio cômico. Mas seu verdadeiro lar é a fantasia leve, onde contratempos e mal-entendidos que acabam dando certo são o enredo padrão.

Ideias de Aventuras

Herança

Um aventureiro recebe uma carta pedindo-lhe para voltar para casa. É uma ocasião triste: seu irmão mais velho sofreu uma morte prematura (talvez em uma guerra, talvez em um acidente de caça). Quando ele chega, seu pai pergunta se ele está disposto a ser o herdeiro, no lugar do irmão. Isso não significa desistir imediatamente de sua vida de aventura, mas ele precisa ficar por um tempo e se familiarizar com seus futuros domínios e seus arrendatários. Claro, seus amigos também são bem-vindos; talvez um dia eles se tornem membros de sua casa.

O Pior Perigo

Os guardas da cidade lidam com uma variedade de problemas: batedores de carteira, mercenários bêbados, filhos brigões de nobres e até mesmo travessuras de estudantes de magia. Agora, eles têm um problema maior. Duas semanas atrás, um pequeno grupo de guerreiros, magos e ladinos apareceu, não dizendo para onde eles estavam indo — mas eles se dirigiram para o castelo em ruínas ao sul, que diziam estar sob uma maldição, e ninguém esperava que eles voltassem. Eles o fizeram, com baús cheios de moedas e vários objetos encantados. Agora, seus gastos desenfreados estão inflacionando os preços, suas brigas tornam as tavernas inseguras e todos estão preocupados com o quem — ou o que — pode aparecer para reaver seus tesouros roubados. Os guardas podem evitar que esses desordeiros causem muitos danos ou fazer com que eles saiam antes de matar alguém?

(Esta aventura pode ser combinada com o enredo de *A Boca do Inferno*.)

Elementos

Uma aventura de “licença em terra” precisa de um cenário com baixo nível de perigo. Isso pode ser tão pequeno quanto a sala comum de uma única taberna, mas funciona melhor se estiver na escala de uma cidade. Os cenários rurais também podem funcionar, como Shakespeare mostrou em *Sonho de Uma Noite de Verão* e *Do Jeito Que Você Gosta*.

Os aventureiros precisam interagir com uma variedade de pessoas ou criaturas. Se alguns são impressionantemente poderosos, não os torne inimigos para serem derrotados pelos aventureiros ou fontes de benefícios gratuitos. Dê a elas suas próprias agendas, desde dirigir o Grande Concurso de Enigmas do Quinquênio até encontrar maridos para suas sete filhas. E gaste o mesmo esforço em alguns personagens sem nenhum poder, como a garçoneite que flerta com o guerreiro silencioso ou o vendedor de linguiça ambulante nos portões da cidade.

Também é bom incluir alguns eventos da comunidade. Casamentos, funerais e aniversários funcionam bem. Os concursos permitem que os aventureiros exibam suas habilidades e ganhem algo sem um combate mortal.



Variações

Em vez de ter um local fixo, um cenário de mudança de ritmo pode ocorrer durante uma viagem. Uma peregrinação a um santuário sagrado ou uma longa viagem marítima podem proporcionar relaxamento, entretenimento e uma sensação de transição.

Ou dedique o cenário a um evento ou competição — mas recrute os aventureiros para ajudar a organizar o evento! Um concurso de charadas com mestres da tradição obcecados vindo de meio continente, ou uma grande feira mercantil cheia de compradores e vendedores ávidos e bêbados ou batedores de carteira, pode oferecer alguns desafios novos para sua equipe.

Campanhas

Uma campanha inteira de cenários de “licença em terra” provavelmente é uma coisa boa até demais. O charme de tais episódios é o contraste com a rodada comum de aventura e combate. A interação do personagem e os percalços humorísticos se destacam melhor quando revelam um novo lado das pessoas envolvidas.

No entanto, algo como licença em terra pode constituir um quadro de campanha. Pense em um episódio como “um dia na vida de X.” Então, uma campanha pode simplesmente retratar a vida contínua de uma comuni-

dade, com aventuras surgindo de vários encontros; muitos episódios podem não ter uma “aventura” real. Esse tipo de abordagem de forma livre funciona melhor se os jogadores estiverem mais entusiasmados com a representação de personagens do que com a ação ou o combate.

*O que os imortais elevados fazem no lazer
É a vida e a morte na Terra-média.*

– W.H. Auden, “*Under Which Lyre:
A Reactionary Tract for the Times*”

Ideias de Aventuras

Cruzando a Linha

A lenda falava dos reinos dos imortais nos mares ocidentais. Com os avanços na construção naval e na navegação, marinheiros ousados se aventuraram para o oeste — e descobriram que era verdade. Nas muitas ilhas espalhadas, os exploradores descobrem criaturas mágicas e os belos senhores dos Povos das Fadas.

Um bando de viajantes curiosos partiu para esse ocidente mágico, por seus próprios motivos diversos, pegando o próximo navio partindo. Mas os marinheiros nessa viagem têm suas próprias cerimônias tradicionais, realizadas enquanto passam dos mares de terras mortais para os mares dos imortais. “Cruzar a linha” é ainda mais emocionante quando o verdadeiro Rei Netuno está no comando, e quando o viajante incauto experimenta o primeiro gole do vinho das fadas.

Máscaras

Em um cenário de alta fantasia, as cortes reais adotaram as máscaras como entretenimento: eventos sociais onde os participantes aparecem disfarçados, usando outros nomes ou nenhum, e desempenhando papéis, em parte roteirizados e em parte improvisados. O uso de magia aumenta muito as possibilidades de tais entretenimentos, com pontos de comunicação ocultos, disfarces ilusórios ou mudança de forma real, cenário e música fantasmagóricos e até adereços ou figurantes materializados. Um grupo de aventureiros aceita o convite para participar da diversão, encontrando seu caminho entre elaboradas ilusões. Os MJs podem jogar a aventura diretamente ou complicá-la com algum evento sério, como um assassinato, intriga no palácio ou manifestação sobrenatural. Talvez os jogadores até tenham suas memórias de suas identidades reais temporariamente suprimidas!

Era Uma Vez, Parte 3

O príncipe completa sua missão e traz sua — bem-humorada — noiva para casa para conhecer seu pai, que a aprova, ou pelo menos seu dote e boa saúde. Está tudo pronto para um casamento que vai fortalecer a aliança. Mas algumas complicações permanecem: os irmãos do príncipe, que perderam a competição, estão com ciúmes; os petiçãoários que sabem que o rei concederá quase qualquer pedido nesse dia feliz; a fada rancorosa ou bruxa poderosa que não foi convidada; a trupe de artistas que se embriagaram excessivamente na noite anterior, em meia dúzia de tabernas diferentes. Os amigos do príncipe podem resolver todos os problemas para que o casamento não seja arruinado?

SUBENREDOS

Subenredos recorrentes podem tornar uma campanha em série ou episódica com maior continuidade. Enquanto os personagens principais lidam com os problemas e crises do dia, eles também têm que dedicar tempo a questões menos importantes. Pequenos desenvolvimentos podem avançar essas subenredos de episódio a episódio, sem nunca torná-los o tema principal.

A fonte mais fecunda de tal continuidade são os relacionamentos dos personagens. É fácil pensar nisso apenas em termos de seu impacto direto em uma aventura: um Dependente precisa ser resgatado, um Inimigo representa uma ameaça, um Aliado ou Patrono fornece ajuda. Mas vale a pena explorar temas menos dramáticos. E se o Aliado se apaixonar e ficar com medo de que seu amor não seja

correspondido ou se distrair por isso? E se o Patrono quiser que o aventureiro vá a seus jantares? Tirar vantagem desse elenco de apoio pode complicar a vida de um PdJ de maneiras interessantes.

Também é possível apresentar PdMs que assumem esses papéis no jogo. Um adversário derrotado em um cenário pode escapar e planejar vingança, ou uma vítima de maus-tratos pode aparecer e obviamente precisar de ajuda. Para tornar as coisas mais complicadas, esses PdMs podem se juntar ao elenco de apoio estabelecido. Os PdJs podem fazer amizade com uma criança perdida apenas para descobrir que ele é filho de um adversário e precisa se esconder de seu pai abusivo — ou que o adversário realmente se preocupa com ele e é, mesmo a contragosto, grato a seus inimigos por ajudá-lo.

Mesmo os objetos inanimados podem ter esses relacionamentos secundários. Um prédio, sede de alguma coisa, provavelmente tem algum tipo de equipe; um veículo tem uma tripulação, ou pelo menos um mecânico. Um tesouro pode ter alguém tentando recuperá-lo, enviando agentes das trevas para perseguir o herói que tenta lidar com problemas mais imediatos.

Alguns jogadores podem gerar seus próprios subenredos. E se dois deles se tornarem amantes, amigos de bebida ou parceiros incompatíveis? Incentive isso dando aos jogadores tempo para interpretar o relacionamento e concedendo um ponto de personagem ocasional para uma boa interpretação.

GUERRA EM CENÁRIOS DE FANTASIA

As histórias de guerra têm algo para cada tipo de público.

Para ir além de uma série de aventuras separadas, uma campanha de fantasia precisa de um enredo com foco contínuo. As histórias de guerra têm algo para cada tipo de público. Os fãs de ação/aventura enfrentam combates, perigos físicos e jornadas perigosas. Pessoas que se concentram no personagem passam por testes de coragem e lealdade e uma variedade de cenas dramáticas, de confrontos com inimigos a atos inesperados de misericórdia. Se o mundo em si é a atração, os personagens podem ver muito disso — e eles o verão como uma imagem em movimento, não uma paisagem estática.

Uma campanha de RPG, como um romance ou filme, precisa enfatizar a experiência da guerra: como soldados individuais ou comandantes individuais realmente veem uma batalha. Ela se concentra em testes de habilidade e coragem individuais. Os MJs podem analisar as táticas com antecedência, se quiserem, mas não devem desacelerar

o jogo real para cálculos detalhados ou discutir esses cálculos com os jogadores. Em uma batalha real, tudo o que os soldados comuns sabem é a luta imediata para sobreviver, e mesmo seus comandantes nunca têm informações completas ou atualizadas — e ninguém nunca tem tempo para analisar a situação completamente antes de decidir o que fazer. Dar aos jogadores informações completas irá distanciá-los de seus personagens. Eles podem planejar o quanto quiserem antes de a ação começar, mas uma vez que ela começa, eles têm que agir.

A abordagem deste capítulo à guerra de fantasia concentra-se na experiência da guerra. O MJ faz um esboço rápido da situação geral e determina onde os PdJs estão naquele esboço. Em seguida, ele analisa os detalhes da situação como eles a veem e pergunta o que eles fazem a respeito. Com base em como suas ações acontecem, ele ajusta o resultado geral da batalha.

VARIEDADES DE FORÇAS

Em cenários de fantasia histórica, as forças militares assumem três formas principais: exércitos tribais, feudais e civilizados. Os três tipos diferem em tamanho, organização, estilo de combate, e relacionamento com as sociedades pelas quais lutam. Em alguns cenários, todas as potências militares importantes têm o mesmo tipo de força; outros cenários podem colocar forças de diferentes tipos umas contra as outras. Por exemplo, uma civilização de fantasia pode se defender contra um grande número de orcs organizados como guerreiros tribais.

Exércitos tribais

As sociedades tribais não têm muita divisão de trabalho. Homens e mulheres geralmente desempenham trabalhos diferentes, mas todo homem tem alguma habilidade na maioria dos trabalhos masculinos e toda mulher na maioria dos trabalhos femininos. A guerra é um trabalho masculino, então todo homem é um guerreiro. Mas ninguém se especializou na guerra como ocupação de tempo integral.

De certa forma, essa falta de especialização é um ponto forte. Se uma sociedade tribal precisa lutar, toda a população masculina adulta pode ir para a batalha. Mas sua habilidade é outra questão. Os

pastores nômades costumam ser guerreiros, em parte graças ao fato de roubarem e lutarem pelos rebanhos uns dos outros. Nômades montados, como os beduínos árabes, podem ser extremamente hábeis em combate e têm o benefício da mobilidade. Os caçadores também sabem como usar armas, mas geralmente confiam mais em ações furtivas ou armadilhas. Tribos que cultivam plantações precisam menos de armas e menos tempo para lutar. No entanto, se os fragmentos de solo fértil forem escassos, eles podem ter confrontos fronteiriços com tribos vizinhas que cobiçam suas terras. Quando os povos indígenas lutam, eles não têm uma organização formal. Os homens lutam ao lado de seus parentes ou sogros, ou seguem um ancião respeitado ou um guerreiro bem-sucedido. Os líderes dependem de influência pessoal ou intimidação, não de uma cadeia de comando. Os homens lutam individualmente, como guerreiros, em vez de em grupos disciplinados, como soldados.

As populações tribais costumam ser pequenas, assim como os exércitos tribais. Uma comunidade tribal pode ter menos de cem pessoas ou até alguns milhares. Apenas 15% a 25% dos homens estão em idade de combate. Forças maiores que mil homens exigem recrutamento de várias tribos relacionadas ou aliadas. As tribos podem escolher lutar juntas por muitas razões: porque foram todas expulsas de suas terras por uma invasão ou desastre natural, porque uma terra civilizada fraca oferece uma perspectiva de saque ou porque uma forte civilização as suborna para lutar em seu lado. Raças de fantasia, como orcs ou centauros, podem formar hordas tribais desse tipo.

Exércitos Feudais

Os exércitos feudais dependem da influência pessoal para recrutar soldados ainda mais do que os exércitos tribais. Os juramentos mantêm unidas as sociedades feudais que apoiam esses exércitos. Os grandes senhores formam os exércitos devido ao juramento de lealdade a um rei, ou uns aos outros, ou para servir aos seus próprios ideais ou ambições. Cada senhor traz consigo os guerreiros que juraram pessoalmente a ele. Os guerreiros obedecem aos comandos de seus próprios senhores, mas não de qualquer outra pessoa, seja qual for sua posição.

Não há Hierarquia Militar em exércitos feudais. O Status toma esse lugar em parte, pois os lordes com status superior têm mais voz no que o exército faz. A outra parte é a anarquia simples, com cada lorde fazendo o que quiser, até que alguém o faça parar. Em casos extremos, dois homens podem lutar um duelo para resolver um debate sobre estratégia.



O status vem, por sua vez, da posse de terras. O contrato feudal básico é que um homem, um *vassalo*, concorda em lutar por outro homem, seu *senhor*. O senhor não paga nada ao vassalo; em vez disso, ele permite que ele ocupe algumas das terras que o senhor controla. A terra produz o suficiente para sustentar o vassalo, incluindo as despesas para se manter como guerreiro.

Quando as sociedades feudais desenvolvem o comércio e cidades maiores, elas também conseguem dispor de companhias mercenárias. Quase do mesmo tamanho que as companhias feudais, elas dependem de compromissos pessoais. Mas seus soldados são pagos em dinheiro e seus capitães também esperam dinheiro, não terras. Os mercenários na Idade Média estavam começando a operar como exércitos profissionais, com Hierarquia Militar e cadeias de comando, quando as forças não mercenárias ainda eram principalmente feudais.

Os exércitos feudais são comparáveis em tamanho aos grandes exércitos tribais. Uma grande guerra pode envolver vários milhares de homens de cada lado. Manter tantos homens é uma sobrecarga na maioria das economias feudais. A infantaria feudal geralmente é formada por fazendeiros chamados para longe de seus campos e deve voltar a tempo para a colheita. Isso pode limitar a temporada de campanha a alguns meses de cada ano.

Exércitos Profissionais

Exércitos profissionais treinam e pagam soldados para lutar de forma organizada. Frequentemente, passam todo o tempo treinando, lutando e em guarda. As sociedades históricas de baixa tecnologia não podiam dispensar muitos homens de suas fazendas, então um exército não poderia ser mais do que uma pequena fração da população masculina adulta. Outros homens tinham habilidades de combate limitadas e pouca ou nenhuma experiência em batalha; algumas culturas os proibem de aprender habilidades de luta ou possuir armas.

Os soldados têm atribuições a forças militares específicas e a unidades dentro dessas forças. Cada força tem uma cadeia de comando baseada em alguma versão da Hierarquia Militar. Um padrão histórico comum formou grupos de 10, 100 e 1.000 homens, cada um comandado por um oficial de uma patente específica. Nomes de unidades e classificações podem refletir isso mesmo que os números não sejam exatos; por exemplo, no Império Romano, um centurião comandava uma centúria que geralmente era de 80 em vez de 100 homens. A Hierarquia Militar se distingue do Status, mas os oficiais podem vir principalmente ou exclusivamente da nobreza.

Os soldados devem obedecer às ordens dos oficiais, tenham ou não laços pessoais. Essas ordens dizem a eles quais manobras executar em quais momentos. Eles lutam em formações, para que possam se proteger. Como resultado, um exército civilizado e bem organizado pode derrotar uma horda de guerreiros tribais várias vezes seu tamanho.

Os exércitos permanentes são maiores do que a maioria dos exércitos feudais ou tribais. Uma guerra entre povos civilizados pode ter dezenas de milhares de soldados de cada lado. A estrutura de comando formal significa que toda a força, em última análise, obedece a um único general e busca um único objetivo.

Este tipo de organização ocasionalmente também aparece entre os povos nômades. Por exemplo, os mongóis tinham exércitos nessa escala e uma cadeia de comando formal, com o câ no topo.

POSIÇÕES ESTRATÉGICAS

A posição estratégica básica depende da força relativa das forças opostas. Existem três “estados estáveis” entre as forças inimigas: fronteiras, cerco e ocupação. As transições entre esses estados costumam ocorrer rapidamente, geralmente por meio de batalhas ou guerras. As condições de estado estacionário podem ser encontradas em qualquer nível de conflito, desde a paz até a batalha aberta.

Se dois estados ou povos têm forças aproximadamente iguais, nenhum deles provavelmente derrotará o outro. Normalmente, cada um terá a posse segura de algum território. O meio é terreno disputado. Ou cada lado domina uma área, e existe um território neutro no meio, ou os dois lados podem se enfrentar sem esse espaço.

Em uma batalha real, os combatentes traçam a linha. Quando um lado perde uma batalha, a linha se move ou desaparece. Mas a guerra é mais do que uma batalha. O que mantém um exército fora de um território pode ser a ameaça potencial dos soldados inimigos que *poderia* atacá-lo se ele ocupa-lo. Os invasores podem escapar por uma lacuna entre as forças inimigas, mas se o inimigo fechar essa brecha atrás deles, eles não poderão receber suprimentos, reunir reforços ou recuar. Esse mesmo tipo de ameaça potencial pode definir uma fronteira protegida em tempos de paz. Em certo sentido, as fronteiras políticas são todas linhas de batalha potenciais.

Grandes reinos ou impérios às vezes consideram pequenos reinos simbolicamente independentes úteis para a separação — uma forma de território neutro em tempos de paz. Os governantes desses minúsculos reinos podem se tornar espertos em jogar seus vizinhos maiores uns contra os outros.

Quando um lado ganha superioridade sobre o outro, a linha de batalha entra em colapso e o lado superior se move para ocupar o território do lado inferior. Isso nem sempre envolve uma luta real. O lado mais fraco pode recuar voluntariamente para uma posição defensável, em vez de enfrentar um ataque avassalador e perder a maioria de seus homens. Se descambar para uma luta real, a vitória pode vir de manobras brilhantes para atingir os pontos fracos do inimigo ou de uma batalha prolongada que o desgasta com superioridade numérica. Historicamente, um atacante precisa de pelo menos de uma chance de três para dois para vencer por desgaste; qualquer coisa menor que três para um ainda é arriscado.

Durante uma derrota, as forças perdedoras tentam recuar para pontos fortes: terreno defensável, fortificações ou cidades. Idealmente, esta é uma retirada controlada com uma retaguarda, em vez de uma debandada. Se tiverem sucesso, a guerra entra em um segundo estado estacionário: cerco. Um exército sitiante tem força suficiente para controlar a maior parte do terreno, mas não para quebrar as defesas do outro exército; como resultado, ele deve permanecer em guarda contra incursões e contra-ataques. Um contra-ataque bem-sucedido pode até mesmo restabelecer as fronteiras territoriais entre os dois exércitos.

Esse equilíbrio de forças também tem um equivalente em tempos de paz. Uma fortaleza pode se tornar um enclave: um pequeno território pertencente a um lado, rodeado pelo território do outro lado.

Os exércitos sitiante concentram suas forças em torno das fortalezas inimigas, embora também tenham que manter linhas de abastecimento. Eles podem prender passivamente o inimigo e esperar que ele saia, mas com mais frequência, eles tentam suplantar as fortificações. Antigos teóricos militares reconheceram cinco maneiras de fazer isso: passar por cima das paredes, atravessá-las, passar por baixo delas, bloqueio (matando os defensores de fome, o caminho mais lento) ou traição. O sucesso em qualquer um desses métodos leva a combates nas ruas e prédios de uma cidade, geralmente seguidos de saques.

Depois de invadir todas as cidades e fortalezas de uma área, a situação militar entra em um terceiro estado estacionário: a ocupação. Quaisquer forças de oposição sobreviventes se mantêm seguras, escondendo-se dos novos governantes, em vez de travar uma batalha aberta contra eles. Eles podem ter bases secretas ou acampamentos em florestas, cavernas ou outras áreas isoladas, ou se disfarçar como não combatentes e viver entre a população em geral. Eles apoiam sua rebelião com seu próprio trabalho, doações do povo comum ou roubando os invasores ou pessoas que colaboram com eles. Frequentemente, os rebeldes são difíceis de distinguir dos bandidos (veja o modelo *Bandido* na pág. 116). As lendas populares podem transformar qualquer bandido em um guerreiro da liberdade contra um governante impopular. Os ataques às forças de ocupação são principalmente emboscadas e incursões em vez de batalhas abertas. Esses métodos tentam enfraquecer as forças de ocupação a ponto de fortificações locais se rebelarem contra elas e vencerem.

Um país ocupado pode em algum momento aceitar sua ocupação; se assim for, torna-se uma província de um império.

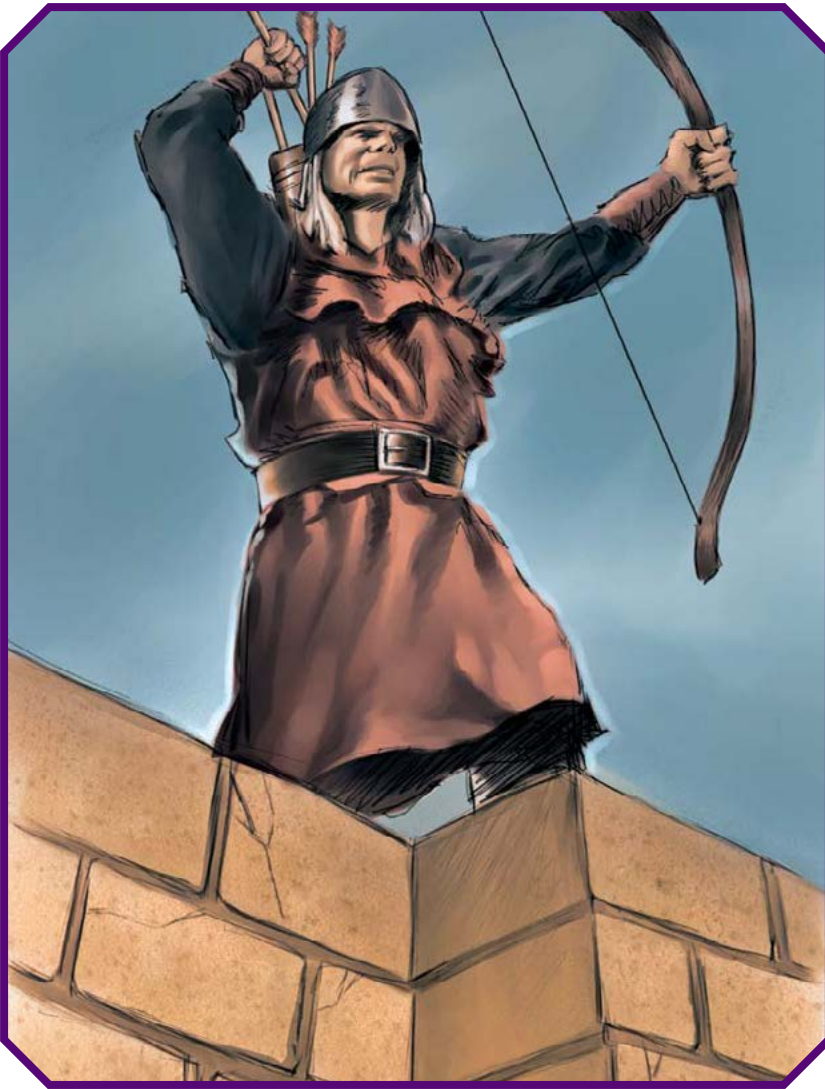
BATALHAS

Nos períodos históricos que formam a base para a maioria dos mundos de fantasia, vários tipos diferentes de batalhas eram comuns.

Incursões

A forma mais comum de guerra de fantasia é fazer incursões no campo inimigo. O invasor queima aldeias, leva gado e escravos e saqueia qualquer cidade mal protegida. As cidades fecham seus portões e os aldeões reúnem o que podem, fugindo para castelos protegidos ou cidades muradas.

Os defensores podem simplesmente escolher aguardar o fim da incursão. No entanto, isso é ruim para suas Reputações e pode torná-los um alvo para incursões futuras. Também leva embora uma riqueza que poderiam sustentar seu poderio militar. Sendo assim, os defensores podem enfrentar os invasores. A maneira de alto risco para fazer isso é em uma batalha campal. O método de baixo risco permite que os invasores invadam e então contra-ataca quando eles se espalham para saquear ou quando estão recuando, carregando seu saque. Tanto o Império Chinês quanto o Romano usaram versões dessas estratégias contra seus vizinhos bárbaros.



Cercos

Alguns exércitos fazem mais do que atacar. Eles podem querer levar para casa os maiores tesouros de um país, que geralmente estão em locais protegidos. Ou eles podem querer se tornar seus governantes. Montar um cerco a um forte, castelo, cidade portuária ou centro comercial significativo — muitas vezes com a ameaça de que “se você não se render, vamos invadir o lugar e passar todos pela espada” — pode mudar o equilíbrio de poder, especialmente se o atacante está pronto para guarnecer o local, dificultando sua retomada. Qualquer um dos objetivos exige um cerco.

Uma fortificação com muralhas pode resistir por meses ou anos, fornecendo muitas oportunidades para truques sujos, traição, assassinatos, ataques por esgotos escondidos e passagens secretas, magia e métodos semelhantes. Se o número de atacantes for maior do que os defensores, eles podem tentar um ataque com escadas de escalada e armas

de cerco. O ataque aberto é arriscado; um exército por trás de boas fortificações pode ter uma chance de lutar contra cinco ou até dez vezes seu número.

O cerco a uma cidade pode preceder um saque brutal. Artefatos e relíquias podem ser perdidos ou roubados. Se o conquistador for particularmente severo, ou a cidade resistir por muito tempo, os habitantes podem ser escravizados ou massacrados. Os PdJs podem se juntar, liderar ou tentar controlar suas tropas ou camaradas. Em tratamentos realistas, as mortes de não combatentes são prováveis e os saques quase inevitáveis; em tratamentos míticos, os conquistadores podem agir de maneira nobremente generosa ou desumanamente brutais.

Um clichê da fantasia é a importante fortaleza ou castelo fronteiriço, antes fortemente guarnecido, que agora é guardado apenas por uma pequena (embora valente) sombra de sua antiga guarnição, pois as pessoas se esqueceram do inimigo contra o qual deveriam se proteger.

Rompendo Cercos

Frequentemente, as batalhas acontecem quando um exército tenta resgatar um defensor sitiado. Às vezes, o sitiante construirá suas próprias fortificações e, então, acabará ele mesmo sitiado. Os defensores têm muitas oportunidades de atacar heroicamente no momento crítico. Um grupo avançado pode tentar lutar ou se esgueirar através das linhas de cerco para dizer aos defensores para não se renderem, porque a ajuda está chegando.

Batalhas Campais

Qualquer uma dessas ações pode levar a uma batalha campal, onde ambos os lados se levantam e lutam. Uma batalha típica começa no início do dia e termina antes do meio-dia. Os exércitos quase nunca lutam até o último homem; uma batalha termina quando as tropas de um lado não se defendem mais como uma unidade, mas tentam salvar suas próprias vidas. Se a retirada do lado perdedor for bloqueada — por um rio, pântano, cordilheira ou fortificação — eles podem sofrer enormes perdas.

Dado o tamanho relativamente pequeno dos exércitos na maioria dos cenários de fantasia, não é prático ter uma linha de soldados ao longo de uma fronteira inteira. Os exércitos se reúnem porque seus líderes optam por lutar. Normalmente, ambos os lados têm tempo para montar acampamento e organizar suas tropas. Um padrão comum divide as tropas em forças à esquerda, ao centro e à direita; a cavalaria geralmente vai no final da linha de batalha, permitindo que cavalguem ao redor da batalha principal para atacar quando necessário. Comandantes prudentes mantêm pelo menos uma pequena força de reserva atrás da batalha principal, pronta para ajudar outras tropas em uma crise ou acabar com um inimigo derrotado.

Passagem Disputada

Passagens nas montanhas, vaus, pontes e (para batalhas navais) estreitos concedem a um dos lados — até mesmo ao menor — a capacidade de bloquear uma invasão ou retirada. Os defensores têm a chance de assumir posições heroicas, já que seus inimigos têm que atacá-los em pequenos números. Desta forma, uma pequena força pode proteger o exército principal de uma batalha campal contra um inimigo mais poderoso.

Emboscada

As tropas de combate à distância podem limitar a mobilidade de um inimigo de uma maneira diferente. Se o terreno limitar a escolha de rotas de um exército, os atacantes podem ficar à espreita ao longo das rotas prováveis e atacar, de surpresa, quando o inimigo chegar dentro da distância de ataque. Soldados a pé geralmente atacam de seus esconderijos e então escapam por rotas pré-planejadas. A cavalaria leve pode cavalgar de um local camuflado para atacar e então escapar mais rápido do que a infantaria ou a cavalaria pesada. Uma emboscada extremamente bem-sucedida pode impedir o avanço de um exército, mas o objetivo comum é atrasá-lo enquanto as tropas que na frente se defendem e enviam uma força para afastar os agressores.

Distração

Um lado pode tentar confundir o outro sobre seus objetivos reais. Se funcionar realmente bem, o outro lado pode comprometer todas as suas forças na defesa contra um ataque que nunca acontece. Na maioria das vezes, uma distração bem-sucedida significa simplesmente que o inimigo não tem um objetivo claro. Quando o ataque chega, leva mais tempo do que deveria para organizar suas forças para enfrentá-lo.

MAGIA E GUERRA

Em um cenário de fantasia, os combatentes tentarão encontrar maneiras de ganhar vantagem na batalha com a magia. Se a magia for lenta, eles a usarão em inteligência, logística e cerco; se for rápido, eles a transformarão em uma arma de verdade.

Magia no Campo de Batalha

Tratar os magos como artilharia portátil pode mostrar um desprezo pela filosofia mística, mas também é extremamente útil! Qualquer comandante a quem fosse oferecido os serviços de um mago de combate com Bola de Fogo Explosiva ficaria seriamente tentado. No entanto, tenha cuidado ao considerar a Fadiga. Um mago com Bloca de Fogo Explosiva-15 e Recuperar Energia-15 gasta 5 de energia para um ataque de 3d e precisa de 25 minutos para se recuperar, cerca de 2 tiros por hora. Se os feiticeiros forem raros e caros, uma catapulta pode ser uma escolha melhor.

Personagens dos Jogadores em Batalha

Apresentar uma batalha de forma dramática significa mostrá-la através dos olhos de pessoas específicas. O papel que os PdJs desempenham em seu exército determina o que eles veem de suas batalhas e, portanto, como o MJ deve apresentar as batalhas. Três pontos de vista básicos são possíveis. Soldados comuns veem principalmente o combate em sua área imediata; eles estarão cientes de como as tropas perto deles estão indo, mas não dos detalhes do combate. Líderes que comandam no front (prática padrão em exércitos tribais e feudais, mas não necessariamente em exércitos civilizados) têm uma visão clara do inimigo quando a batalha começa e, ocasionalmente, podem parar para olhar ao redor e escolher novos objetivos conforme ela continua. Se um rei ou general comanda a partir da retaguarda, sua equipe pode ter uma imagem de toda a batalha, mas geralmente não uma completa ou atual, porque eles não estão nas linhas de frente. Historicamente, esse estilo de comando era raro até o final da Renascença, embora na fantasia seja muito popular entre os senhores do mal. Métodos mágicos de vidência e comunicação à distância podem apoiar este estilo de comando em um cenário de fantasia.

Se os personagens dos jogadores estiverem realmente em combate, é improvável que suas ações influenciem o resultado da batalha. Os combatentes do corpo a corpo afetarão apenas o que acontece ao longo de alguns metros da linha de frente. As tropas de combate à distância estarão lançando salvas em massa que afetam a batalha apenas estatisticamente. Mas isso não é muito divertido ou consistente com os mitos heroicos em que muitas fantasias se baseiam. Na fantasia épica, as batalhas mudam com base em combates únicos entre campeões, como aconteceu com Davi e Golias ou os heróis de Homero diante das muralhas de Tróia. Quando os campeões de um lado caem, seus seguidores só podem se render ou fugir.

Para um estilo mais realista que ainda torne as ações dos PdJs significativas, trate-os como uma amostra das forças de seu lado. Coloque-os contra uma amostra do outro lado. Se o inimigo consiste em números maiores ou menores, faça sua amostra proporcionalmente maior ou menor. Em seguida, execute a luta em pequena escala e veja quem ganha. Se os PdJs forem soldados comuns, assuma que seu desempenho em batalha é a média de seu lado como um todo. Se eles são um líder e seus companheiros de elite, ou compare-os com a elite do outro lado, ou faça com que lutem contra soldados comuns e presuma que o resto do lado opositor não se sai bem também. Por outro lado, um grupo de elite que consegue uma vitória realmente impressionante pode inspirar suas próprias tropas ao heroísmo ou quebrar a resistência do inimigo. Soldados liderando um ataque a uma fortificação inimiga podem desempenhar um papel similar.

Se os personagens dos jogadores estiverem atrás das linhas de frente, eles podem não ver muita luta. Essa abordagem exige mais funções em relação a Estratégia, Tática, Administração, Análise da Informação, e quaisquer magias que as apoiem. Se os jogadores desejam ação e também planejamento, eles podem liderar as forças de reserva para a batalha em um momento crítico, com a vitória ou a derrota nas mãos de sua liderança. Ou uma campanha pode ter todos interpretando dois personagens, um membro da equipe de comando que planeja uma batalha e um soldado comum que luta nela. Mudar entre os dois pontos de vista pode criar tensão, como em muitos filmes de guerra, e fazer o combate melhorar ou piorar, dependendo da qualidade dos planos dos oficiais, ajuda a dramatizar os resultados do trabalho de seu estado-maior. Isso também permite aos jogadores uma gama mais ampla de caracterização, contrastando os líderes heroicos ou sofisticados com os soldados comuns.

A magia pode tornar as tropas mais difíceis de serem detectadas por um inimigo. Por exemplo, Nevoeiro pode bloquear a linha de visão das sentinelas inimigas, assim como Trevas. Nevoeiro ou Trevas também podem impedir que as tropas inimigas se rastreiem e, dessa forma, comprometa as formações.

Outras mágicas do Clima podem dispersar as tropas, tornando impossível para elas manter um campo de batalha. Mágicas da Terra poderosas podem ter efeitos semelhantes. Em um cenário mágico, formações próximas podem ser um convite ao desastre; os exércitos podem preferir se espalhar lateralmente, como ocorre historicamente desde o final do século XVIII.

Os magos podem se envolver em uma guerra psicológica. O Medo é uma mágica de área; gastar 6 pontos de Fadiga em Medo gerará medo em um raio de 6 metros, o que poderia criar um buraco útil nas linhas inimigas, especialmente com tropas mal disciplinadas. Um mago com Recuperar Energia-15 pode fazer isso a cada meia hora.

Uma extensão desse efeito, se o próprio lado do mago o tolerar, é o uso de magias de Necromancia. Considere o choque das tropas vendo seus próprios companheiros (ou, pior ainda, seus líderes) ressuscitar dos mortos e marchar contra eles. Um lançamento de Zumbi usa 8 de energia, que pode ser recuperada em 40 minutos com Recuperar Energia; um necromante poderia enviar uma dúzia de inimigos mortos por dia de volta à batalha em seu próprio lado. Os MJs devem considerar isso especialmente para exércitos do mal em cenários de espada e feitiçaria ou fantasia sombria.

Magia e Fortificações

Fortificações são ainda mais suscetíveis a interrupções mágicas em um cenário de fantasia. Se a magia for rara, magos ou homens santos ocasionalmente infligirão derrotas milagrosas em uma cidade ou fortaleza supostamente inexpugnável. Se a magia for comum, o conceito de inexpugnabilidade mudará; com efeito, as fortificações e o cerco estarão em um NT mais alto (pág. 66).

Ataque pelo Ar

Os mundos mágicos podem realizar o voo de várias maneiras: mágicas como Levitação ou Voo, itens encantados correspondentes, ou selar ou treinar criaturas voadoras como grifos ou dragões. As forças aéreas podem contornar os tipos usuais de fortificações

de várias maneiras. Pequenas equipes de guerreiros mágicos podem voar sobre paredes para envolver os defensores em um combate corpo a corpo, talvez atacando de cima. Bestas voadoras mágicas podem fazer o mesmo ou transportar tropas de combate à distância ou operadores mágicos para pontos de observação acima de um castelo. Ou as forças aéreas podem tomar andares superiores de um castelo e bombardeá-lo com qualquer coisa, desde pedras até chumbo derretido.

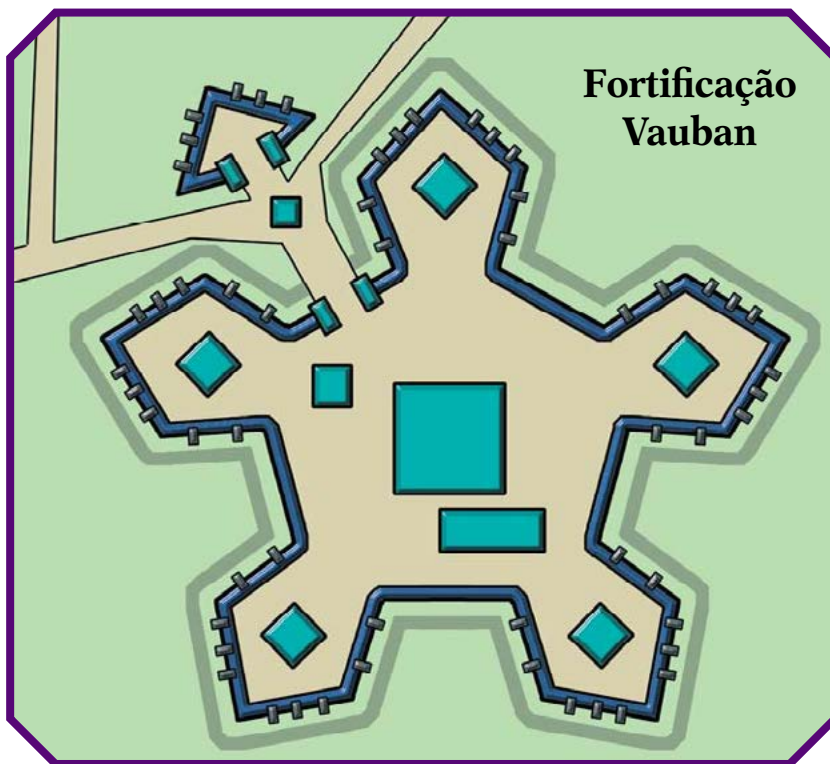
Para conter tais ataques, as fortalezas devem ser cobertas; homens em cima de muros ou torres serão apenas alvos. Os defensores bloqueiam as janelas ou reduzem-nas a fendas, para impedir a entrada de atacantes voadores. A maior parte de uma fortaleza pode até ser subterrânea, lembrando mais um bunker do que um castelo medieval. As tropas de combate à distância serão vitais; ainda melhores serão os magos, cujos raios não são puxados para baixo pela gravidade. Os magos do Clima podem tornar o céu inavergável.

Os próprios defensores podem se apoderar do terreno elevado, encantando uma fortaleza inteira com a Levitação. Uma fortaleza flutuante fornece uma estação de observação, com um horizonte em milhas igual à raiz quadrada de sua altura vezes 0,3 em metros (ou, em um mundo plano, um horizonte ilimitado). Também serve como plataforma de disparo. Os deu-

ses da mitologia estavam bem cientes de tais vantagens; o deus nórdico Heimdall assistia a tudo que acontecia na terra, e os deuses Gregos lançavam raios ou flechas mágicas contra seus inimigos terrestres. Em *As Viagens de Gulliver*, Jonathan Swift descreveu uma forma diferente de ataque — a cidade voadora de Laputa caiu sobre cidades opostas para esmagá-las com sua base de adamantite.

Ataque Através das Muralhas

Defender uma fortaleza se torna ainda mais difícil se os magos conhecerem o Teleporte ou mágicas semelhantes. O Teleporte exige ver o destino, portanto, as áreas dentro das muralhas da fortaleza estarão proibidas; as negociações acontecerão fora dos portões. Alternativamente, os defensores podem vender os olhos dos visitantes e conduzi-los a salas especiais trancadas, ou encantamentos de ilusão permanentes podem mascarar a verdadeira aparência da fortaleza. Resguardar, para evitar que alguém olhe magicamente, se aplicará a locais essenciais, possivelmente em um prédio inteiro. Terra para Ar e Atravessar Terra não dependem da visão, mas paredes duplas os tornam menos eficazes, especialmente se o espaço entre as paredes for um poço ou outra armadilha ou puder ser atacado facilmente. Cada uma das duas paredes deve ter portas, de preferência não diretamente voltadas uma para a outra.





Defesas Mágicas

Uma fortaleza em um local fixo é vulnerável a outros ataques mágicos, desde mágicas de ataque pesado até ter suas paredes derrubadas com *Moldar Terra*. As fortalezas importantes o suficiente para justificar a despesa têm uma variedade de contramedidas. Alguns reduzem o nível de mana do solo fora das paredes, para cercar a estrutura com uma zona de mana nulo. (O nível de mana dentro do perímetro geralmente não é afetado, mas os magos geralmente preferem deixar alguns intervalos de mana normal no perímetro.)

Para resistir a ataques físicos e mágicas como *Bola de Fogo*, construa fortalezas de adamantite ou outros materiais mágicos. Ou projete fortificações da era pós-pólvora, rasteiras, com terreno nivelado e design em forma de estrela (“*Vauban*”). Quando canhões ou magos podem destruir qualquer parede normal, os castelos se tornam obsoletos.

Funções de Apoio Mágico

A função de apoio mais familiar para os magos é curar os feridos. A cura mágica é cara o suficiente para ser reservada para as piores feridas; um curandeiro com *Cura Profunda* e *Recuperar Energia* pode gastar 3 pontos de energia para curar 6 PV, descansar 15 minutos e repetir o processo, tratando talvez 40 soldados feridos por dia. Isso não evitará a morte imediata para aqueles que sofrem de $-1 \times \text{PVI}_{\text{inicial}}$ ou pior, mas se elevar o ferido acima de $-1 \times \text{PVI}_{\text{inicial}}$, ele pode começar a se recuperar.

Os magos podem ajudar na construção militar, usando mágicas da Terra para cavar valas ou construir paredes.

Quando um mensageiro é necessário, um mago especializado em mágicas de *Deslocamento* pode ser muito útil, com *Marcha Acelerada*, *Voo* ou *Teleporte*. Outras mágicas podem permitir que ele perceba patrulhas inimigas (*Comunicação e Empatia* ou *Proteção e Aviso*) ou se esconda delas (*Ilusão e Criação*, *Luz e Trevas* ou sobre *Plantas*). Se o mago adicionar a essas mágicas algumas mágicas da *Mente* que aumen-

tam os sentidos, ele também pode agir como um batedor quase indetectável.

Finalmente, embora a função não seja glamorosa, um mago pode ser um verdadeiro trunfo para o corpo do intendente. Mágicas da *Água* e sobre *Alimentos* podem encontrar suprimentos, testar ou melhorar sua pureza, ou até mesmo criá-los do nada.

Quão Comuns São os Magos?

A influência dessas mudanças depende da quantidade de magos que um exército recruta.

Em alguns cenários, os magos individuais têm quase o mesmo impacto que equipes de operações especiais ou uma grande peça de artilharia. Eles podem assassinar líderes, quebrar uma formação ocasional, facilitar a entrada em uma fortaleza, fornecer inteligência ou combater os magos inimigos (ou outras forças sobrenaturais). Eles podem afetar positivamente o moral em tropas instáveis, mas no final das contas a batalha é homem contra homem.

Em alguns cenários, magos poderosos são raros, mas seus efeitos são fortes o suficiente para exterminar ou amedrontar batalhões inteiros de tropas comuns (vastas áreas de fogo ou escuridão, hordas de monstros conjurados, tempestades de vento, escudos contra flechas para unidades inteiras). Na maioria das vezes, os soldados lutam em formações concentradas, como de costume. Mas quando circulam as suspeitas de que o inimigo tem um mago, eles geralmente se dispersam para sobreviver. As unidades que se dispersam são vulneráveis às forças convencionais inimigas de combate em massa. Torna-se vital, neste cenário, ter seus próprios magos de apoio para fazer o inimigo se dispersar também! Forças especiais móveis com experiência em trabalhar com magos ou sacerdotes, equipadas com Resistência à Magia ou talismãs para protegê-los, podem treinar para atacar magos inimigos ou protegê-los. Essas unidades de elite ficarão calmas se as coisas começarem a ficar mágicas.

Ainda em outros cenários, a magia é poderosa e comum. Magos, demônios e semelhantes se integram nas unidades em menor nível, ou se agrupam em unidades especiais. Muitas pessoas têm magia inferior; unidades inteiras

podem operar mágicas coletivamente. A quantidade de poder de fogo mágico domina a batalha. Magos/sacerdotes podem substituir os cavaleiros como base de um sistema feudal. As tropas em formação próxima não podem sobreviver contra o poder de fogo que um mago pode gerar, a menos que existam meios de neutralizar a magia de forma confiável ou proteger unidades inteiras; caso contrário, a infantaria leve e as forças de cavalaria, possivelmente aetrotransportadas, são dominantes.

A previsibilidade da magia também faz diferença. Se a magia é essencialmente uma arte, a vantagem vai para a ofensiva. As tropas não podem prever o que os atingirá; mesmo se um mago estiver com eles, ele provavelmente não terá a contramágica certa. A melhor tática é esperar que seu mago mate o mago (ou tropas) primeiro. Se a magia é mais uma ciência, os magos podem definir exercícios e contrafeitiços bem trabalhados com base nas mágicas de área mais eficientes. Equipes de magos podem ser designadas a unidades específicas com funções ofensivas/defensivas específicas. Dependendo de como os magos são comuns, um mago e aprendizes podem ser designados para proteger uma unidade, outro para causar danos às tropas

ou magos inimigos, um terceiro para espiar/contra-espiar e assim por diante.

CRIATURAS MÍTICAS EM COMBATE

Magos não são a única complicação que um mundo de fantasia oferece para a arte da guerra. Muitos mundos de fantasia têm raças ou criaturas com capacidades incomuns. Em termos de efeitos na batalha, eles se enquadram em três grupos principais.

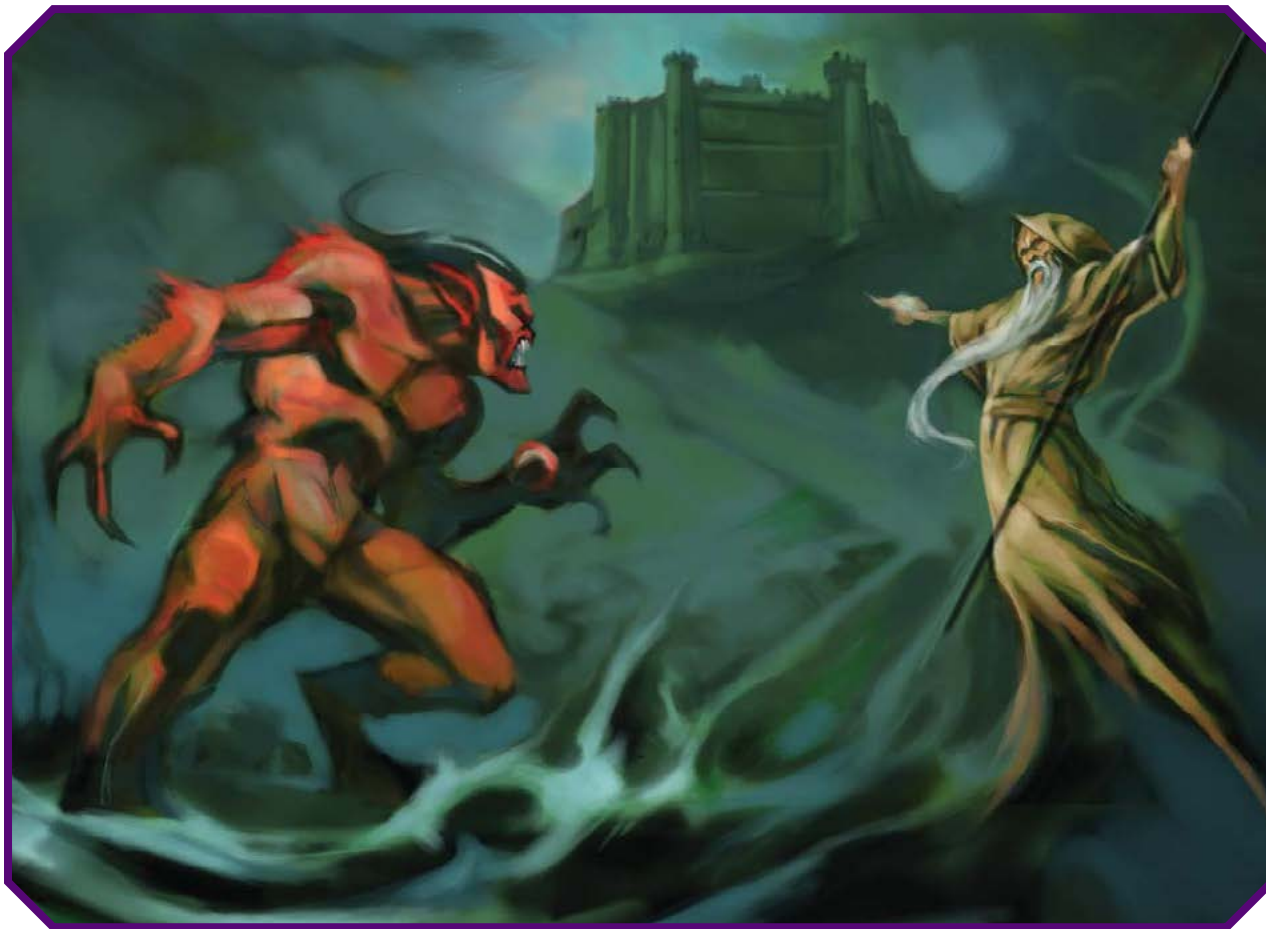
Primeiro, eles podem ser extraordinariamente mortais em combates comuns. Uma força de infantaria de trolls ou ogros pode carregar armas enormes e usar as armaduras mais pesadas, tornando-as quase impossíveis de serem derrotadas por homens comuns. Criaturas gigantes podem ter PV suficiente para torná-las quase invencíveis, ou RD natural, ou ambos. Os elefantes desempenharam esse papel em muitos campos de batalha do mundo real, mas os campos de batalha de fantasia podem ter gigantes ainda maiores. Gigantes semelhantes ao homem podem servir como catapultas ambulantes, jogando pedras grandes o suficiente para destruir as muralhas de um castelo.

Em segundo lugar, eles podem melhorar a mobilidade. Se os unicórnios podem ser domesticados, sua velocidade incrível os torna montarias ideais para a cavalaria... talvez para um bando de guerreiras de elite de mulheres comprometidas com a virgindade. As criaturas voadoras levam isso ainda mais longe, especialmente se forem grandes o suficiente para humanos as montarem ou inteligentes o suficiente para seguir ordens ou tomar decisões táticas. Um país de fantasia pode ter uma força aérea montada em grifos.

Terceiro, eles podem ter ataques mágicos. O sopro de fogo é tradicional, mas está longe de ser a única escolha. Qualquer Atribuição ou Ataque Inato pode matar o inimigo ou acabar com sua vontade de lutar. Seres sobrenaturais com Terror podem fazer o mesmo.

As raças e criaturas mágicas muito perigosas podem ter todas as três vantagens. Os dragões, por exemplo, podem voar, soltar fogo e são grandes e bem armados o suficiente para matar um cavaleiro montado em um combate físico direto. Se um mundo de fantasia tem raças ou seres tão perigosos, os governantes estarão ansiosos para formar alianças com eles. Ou eles podem ser os governantes (veja *Teratocracia*, pág. 69, e *Os Bons Pastores*, pág. 61).





Os Exércitos das Trevas

Em alguns cenários de fantasia, o inimigo tem acesso a magia que os heróis não podem usar. Talvez eles simplesmente não saibam sobre ela, ou não possam usá-la sem uma forte tentação do lado negro, ou isso exige sacrifícios que matariam as próprias pessoas que eles têm que proteger. Aliados sobrenaturais das trevas podem simplesmente ser muito difíceis de controlar e muito perigosos. Isso pode configurar uma das situações clássicas da fantasia: o herói cuja determinação e habilidade devem enfrentar poderes não naturais.

A alta fantasia geralmente envolve esse tipo de batalha. Uma grande luta entre o bem e o mal é um dos temas míticos clássicos, desde a guerra de Hórus contra Set na mitologia egípcia. Também funciona bem em fantasias sombrias, embora a ênfase principal seja provavelmente os misteriosos poderes malignos do adversário. As “boas” forças podem apenas trabalhar juntas para impedir uma ameaça comum — e provavelmente nem todas sobreviverão. Espada e feitiçaria clássica muitas vezes combinava guerreiros heroicos contra magos vilões; abordagens recentes podem ter mágicas sombrias especiais que apenas os malfetores usariam.

Em uma campanha de baixa fantasia, o bem e o mal podem se entrelaçar mais, como costuma acontecer na história real. As forças heroicas podem ser compelidas a usar métodos cada vez mais sombrios contra seus inimigos, a ponto de ser difícil distinguir os dois lados. Ou o lado bom pode ter que se aliar ao lado mau quando ambos são ameaçados por um mal ainda maior — por exemplo, um matador de monstros e um monstro podem se unir contra um demônio que quer destruir o mundo em vez de lutar por ele. Ou pode não haver uma definição clara do bem e do mal... apenas pessoas tentando sobreviver em um mundo difícil.

Para um tratamento de “fantasia no mundo real” desses temas, considere a introdução de magia e o sobrenatural na Segunda Guerra Mundial. Qualquer um dos vários motivos da baixa fantasia poderia caber ali, bem ao lado do Projeto Manhattan e da aliança entre os Estados Unidos e a União Soviética. Por outro lado, é difícil encontrar um exemplo moderno melhor de uma grande guerra mítica contra o mal; uma fantasia sombria da Segunda Guerra Mundial poderia ter seu próprio apelo, fosse a fantasia abertamente revelada (talvez no estilo dos quadrinhos *Four Color Comics*) ou profundamente escondida.

CAPÍTULO NOVE

ROMA ARCANA

Então Julius Fabricius morreu, como até mesmo as autoridades fazem,

E depois de certos séculos, a Roma Imperial também morreu.

– Rudyard Kipling, “The Land”

Parado na margem do Garumna, Johannes Niger avistou as carroças chegando à margem oposta. “Mas que diabos!” ele disse — e percebeu que tinha falado em inglês, apesar de todo o seu treinamento para falar apenas latim. Ele se repreendeu enquanto corria para a ponte e observava o que aconteceria. Ele não era o único parado ali; meninos, marinheiros cujos navios estavam no porto e alguns escravos que pensaram que poderiam escapar impunemente, todos se reuniram lá também.

A ponte se esticou com o peso; ele podia ouvir o rangido. Os engenheiros Romanos construíram bem, mas não para o que puxava os vagões da frente.

Ele podia ver as cabeças com chifres e os escudos ósseos que sustentavam os chifres.

Ao lado dele, ele ouviu alguém dizer algo sobre “megalografantes”, seu treinamento linguístico observou a palavra e, em seguida, dissecou-a: “grandes grifos”. Bem, eles eram quadrúpedes com bicos... mas ele tinha sido um entusiasta de dinossauros quando criança; ele os conhecia como tricerátops. Ele se lembrou de ter ficado desapontado quando percebeu que nenhum humano jamais tinha visto um dinossauro vivo. Aparentemente, isso não era verdade aqui. Mais uma estranheza a acrescentar às outras estranhezas desta Roma alternativa.

O carroceiro era um homem grande de meia-idade. Ao lado dele estava uma mulher esguia com cabelo preto liso e olhos puxados. Bem, ela poderia ter chegado aqui pela Rota da Seda, como

viajante ou como mercadoria. Ela estava recebendo tantos olhares quanto o dinossauro; aparentemente, os asiáticos orientais não iam a Roma com muita frequência.

A carroça desceu ruidosamente para a rua e se dirigiu para a rua transversal principal. Johannes viu as pinturas laterais, bestas exóticas e a palavra “BESTIARUM”. Ele supunha que os sátiros e esfinges eram apenas para publicidade.

Mas se eles fossem reais, ele definitivamente queria saber. Este era um espetáculo que ele iria ver.

No início de seu segundo milênio, Roma está em grande perigo. Os deuses ficam zangados com um império que lhes dá pouca honra e retiram sua proteção. Os imperadores esbanjam a confiança pública. O Estado de Direito falha, na cidade e em suas muitas províncias. Bárbaros, monstros e cultos mágicos ameaçam cidadãos honestos e atrapalham o comércio. Se o império sobreviver, homens ricos e poderosos, na antiga tradição de Roma, precisam se apresentar como benfeitores de suas cidades.

Tempos de dificuldade são desagradáveis de se viver, mas constituem cenários empolgantes para histórias de aventura. Cidadãos e soldados trabalharão para conter as sombras; exploradores de outras cronologias tentam descobrir os segredos de um império onde deuses pagãos e mágicas têm poder real.

A Roma Arcana é um cenário para uma campanha de espada e feitiçaria ou fantasia sombria. Use-o sozinho ou como uma cronologia no cenário de campanha dos Mundos Infinitos (consulte o Capítulo 20 do *Módulo Básico*). O ano é 258 EC, ou no calendário Romano *ab urbe condita* (AUC) 1011.

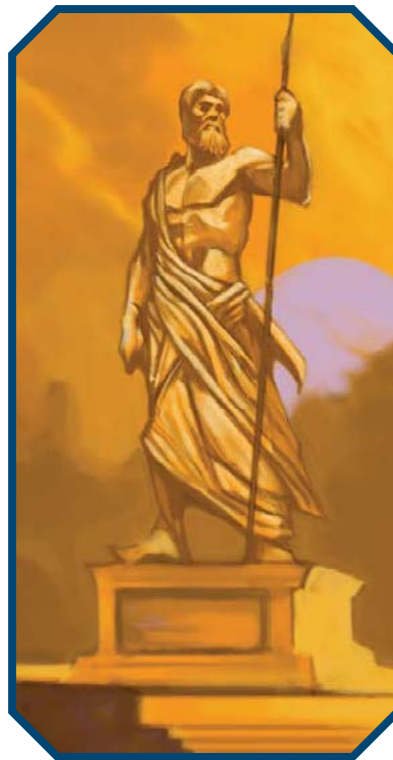
O cenário Roma Arcana é NT2 e NC4. O nível de mana é normal, exceto dentro dos limites da cidade, onde é baixo. Operar mágicas em Roma Arcana leva 10 vezes mais tempo do que o definido na descrição da mágica; o operador deve atrair a atenção de um deus ou espírito e tornar seus desejos conhecidos.



Roma Arcana no Multiverso

Roma Arcana é um mundo Quantum-7. Além de seu status fora dos limites, é difícil chegar a partir do Quantum-5, e poucos agentes da Patrulha Infinity foram lá. Até onde qualquer um pode dizer, o Centrum ainda não o encontrou, e a Patrulha Infinity quer mantê-lo assim; se Diocleciano e Constantino aparecessem no prazo, seu governo centralizado seria exatamente o tipo de coisa que a Intermundos gostaria de encorajar.

A critério do MJ, uma possibilidade ainda mais estranha pode ocorrer: Roma Arcana pode “ecoar” o misterioso mundo natal da Cabala! Os magos e mistagogos do Império Romano podiam ser semelhantes ao passado da Cabala, desenvolvendo artes comparáveis. Os deuses ativos são comparáveis aos habitantes dos reinos Astral, Icônico e Espiritual. Isso abre muitas possibilidades diferentes. A Patrulha Infinity poderia usar Roma Arcana como um campo de testes para maneiras de lidar com os poderes da Cabala, especialmente se eles descobrirem seu status de “eco”. Também pode dar dicas sobre as origens da Cabala ou ajudá-los a encontrar seu mundo natal. Por outro lado, suas ações em Roma Arcana podem chamar a atenção da Cabala. Ou a Cabala pode já saber sobre Roma Arcana e até mesmo ter seus agentes no lugar. Eles podem até ter moldado sua história, seja por “orientação benevolente” mágica ou como uma armadilha sutil para exploradores paratemporais.



TEMPO DE DIFICULDADES

E porque saíram os dois Cônsules, e os Pretores,

hoje, de toga vermelha, as suas togas bordadas?

E porque levavam braceletes, e tantas ametistas,

e os dedos cheios de anéis de esmeraldas magníficas?

E porque levavam hoje os preciosos bastões,

com pegas de prata e as pontas de ouro em filigrana?

Porque os Bárbaros chegam hoje, e coisas dessas maravilham os Bárbaros.

– C.P. Cavafy,

“À Espera dos Bárbaros”

O Império Romano controla o sul e o oeste da Europa, a Ásia Menor e o Oriente Próximo e o norte da África (veja mapa, pág. 199). A maior parte de seu território está dentro dos *limes*, a fronteira sagrada traçada por Augusto César em seu testamento. Para defender os *limes* e para manter a ordem dentro deles, o Império conta com seus exércitos e com a ajuda dos deuses, contra ameaças naturais e sobrenaturais. Os dois costumavam trabalhar juntos, mas os deuses raramente abençoam os exércitos de Roma agora.

INIMIGOS E AMEAÇAS

As ameaças a Roma assumem muitas formas. Muitos são humanos, mas alguns não. Alguns inimigos humanos usam magia, e alguns inimigos não humanos são mágicos — fantasmas, espíritos ou mesmo deuses.

O Império Parta

O grande império rival de Roma concentra-se na Pérsia. Os Partas se orgulham de ter sido um império, já que Roma era uma coleção de cabanas de barro às margens do Tibre. Eles organizaram exércitos próprios, baseados principalmente em cavaleiros qualificados. A terra Parta não é tão fértil quanto a Romana e não pode manter uma população tão grande, mas a habilidade e coragem da cavalaria Parta mantêm as legiões Romanas distantes e às vezes as derrotam.

O Império Parta também tem seus próprios recursos sobrenaturais. A Caldéia, o lar original da astrologia, está dentro de seus limites, e astrólogos habilidosos aconselham as autoridades imperiais. Os sacerdotes da antiga religião Zoroastriana pedem ajuda de uma hierarquia de poderes espirituais.

Os Partas também praticam artes mágicas. Refletindo suas crenças religiosas, os partos dividem as mágicas precisamente entre magia branca e negra. Magos brancos buscam ajuda divina para suas mágicas. Muito secretamente, alguns partos praticam magia negra, embora seja oficialmente ilegal. Alguns magos negros trabalham, não oficialmente, como espíões ou assassinos do Império Parta, seja dentro de suas fronteiras ou em terras estrangeiras.

As Tribos Germânicas

Os Germânicos não são um povo civilizado; eles fazem guerreiam como indivíduos, não como forças organizadas. Os homens se juntam a um bando por obrigação para com seu líder, ou porque esperam sucesso e querem compartilhar o saque. Não há estrutura de comando formal. No entanto, os Germânicos são tipicamente fortes e hábeis na batalha. Os soldados Romanos que entram nas vastas florestas Germânicas geralmente não voltam.

A Fúria é comum entre os Germânicos. Alguns são virapeles, possuindo peles de animais com poderes mágicos que os deixam mudar de forma (veja *Virapeles*, pág. 209). Os poetas Germânicos às vezes sabem como deslumbrar os ouvintes com suas vozes. Outras formas de magia são raras.

Os Germânicos adoram um panteão que lembra vagamente os deuses Romanos, mas não tem sacerdócio organizado; homens ricos constroem santuários e oferecem sacrifícios.

As tribos Germânicas mais agressivas são os Francos, ao longo das fronteiras da Gália; os Alamanos, na Europa central; e os Godos, ao norte das províncias balcânicas do império. Invasões Germânicas são comuns e destrutivas, frequentemente alcançando o interior do Império.

Os Druidas

Roma acabou com os druidas séculos atrás, tanto na Gália quanto na Grã-Bretanha. Os antigos deuses Celtas foram identificados principalmente com os deuses Romanos e sua adoração transferiu-se para templos de estilo Romano. Mas agora, à medida que os deuses de Roma enfraquecem e se retraem, alguns deuses Celtas procuram um tipo mais antigo de adoração.

Aqui e ali, em todo o Império Ocidental, as memórias de vidas passadas perturbam os homens de sangue Celta. Alguns descobrem suas encarnações anteriores como druidas. Eles começam a recuperar suas artes perdidas, mas também se lembram de sua luta contra Roma. Alguns apoiam um império separado no Ocidente; outros querem recuperar inteiramente seus velhos costumes, matar os Romanos e os Celtas Romanizados em suas terras... eles até sonham em saquear Roma.

As artes mágicas druidas baseiam-se no conhecimento do mundo natural e são as mais potentes no ermo. Druidas não escrevem mágicas, eles as memorizam. A sabedoria dos druidas assume a forma de Conhecimento Bár-dico (pág. 99).

Monstros

Os Romanos veem os nascimentos não naturais como um sinal dos deuses. O número de tais sinais aumentou. E pior, muitas vezes eles não são apenas deformados, mas também perigosos. Predadores incrivelmente grandes e ferozes (veja *Lupus Magnus*, pág. 231) aparecem em todo o império. Viajar pelo ermo, ou mesmo nas estradas, envolve riscos.

Criaturas ainda maiores habitam os mares. Enormes serpentes ocasionalmente aparecem e esmagam navios em suas espirais. Marinheiros recém-chegados de aventuras no Oceano Atlântico contam histórias do kraken, uma monstruosidade com tentáculos que puxa os navios para baixo se eles navegarem acima de seu local de descanso.

Ainda outros monstros ocasionalmente vêm de debaixo da terra. Séculos atrás, o filósofo Grego Empédocles descobriu uma caverna cheia de enormes feras, bem abaixo da terra. (Veja *A Busca de Empédocles*, pág. 212.) Algumas dessas feras vêm à tona de vez em quando.

Espíritos

Os rituais funerários Romanos e a adoração aos ancestrais transformam os espíritos dos mortos de ameaças em aliados. Mas isso nem sempre funciona. Uma pessoa morta que foi muito injustiçada, ou que não foi devidamente enterrada ou queimada, ou cujos parentes vivos não o honram, às vezes reaparece como um fantasma clamando por vingança. Com a crescente popularidade da feitiçaria, algumas pessoas evitam deliberadamente os rituais fúnebres, na esperança de exercer o poder além do túmulo ou até mesmo de retornar ao mundo dos vivos. Tanto fantasmas quanto criaturas mortas-vivas encarnadas se tornam mais comuns.

Sob a proteção dos deuses, os engenheiros Romanos criam grandes obras públicas, como estradas, pontes, aquedutos e esgotos, domando as forças da natureza. Mas os espíritos da terra sempre se ressentem desse controle. Agora os deuses os libertaram por vingança. Seus poderes mágicos sobre a natureza raramente destroem as obras humanas de uma vez, mas ao desgastá-los, eles trazem o mundo para mais perto de um ermo indomado.

ATIVOS IMPERIAIS

A fundação de Roma é um vínculo triplo entre deuses, homens e a terra. Esse padrão influencia toda a civilização Romana, desde uma única família até o império como um todo. Roma conta com isso em tempos de dificuldade.



Cada pedaço de terra tem espíritos, e a terra pode permitir ocupação com seu consentimento. Esses espíritos esperam que os ocupantes da terra façam oferendas adequadas. Mas os ocupantes também fazem oferendas a outros espíritos: ao espírito de sua própria família, a seus ancestrais e a seus deuses. Essas ofertas criam áreas com níveis elevados de santidade. Os deuses e espíritos podem ajudar na proteção das áreas que lhes foram santificadas.

Cada lugar habitado tem um perímetro sagrado chamado *pomério*, geralmente marcado por uma vala ou uma linha de pedras. A terra que ela envolve tem santidade normal. A terra fora dela tem baixa santidade. Habitualmente, as comunidades enterram os mortos ali, para evitar que incomodem os vivos. Em algum lugar dentro da área habitada há um lugar santificado com santidade alta, dedicado à proteção das coisas sagradas e de bens valiosos. Os deuses geralmente protegem este local, seja por meio de seus próprios poderes ou auxiliando seus defensores humanos.

O Império Romano perdeu essa proteção por ofender os deuses. Todo o seu território já teve santidade normal, mas agora tem santidade baixa. No entanto, muitas famílias, cidades e fortalezas ainda mantêm a fé e podem pedir a ajuda dos deuses.

Fronteiras e Fortificações

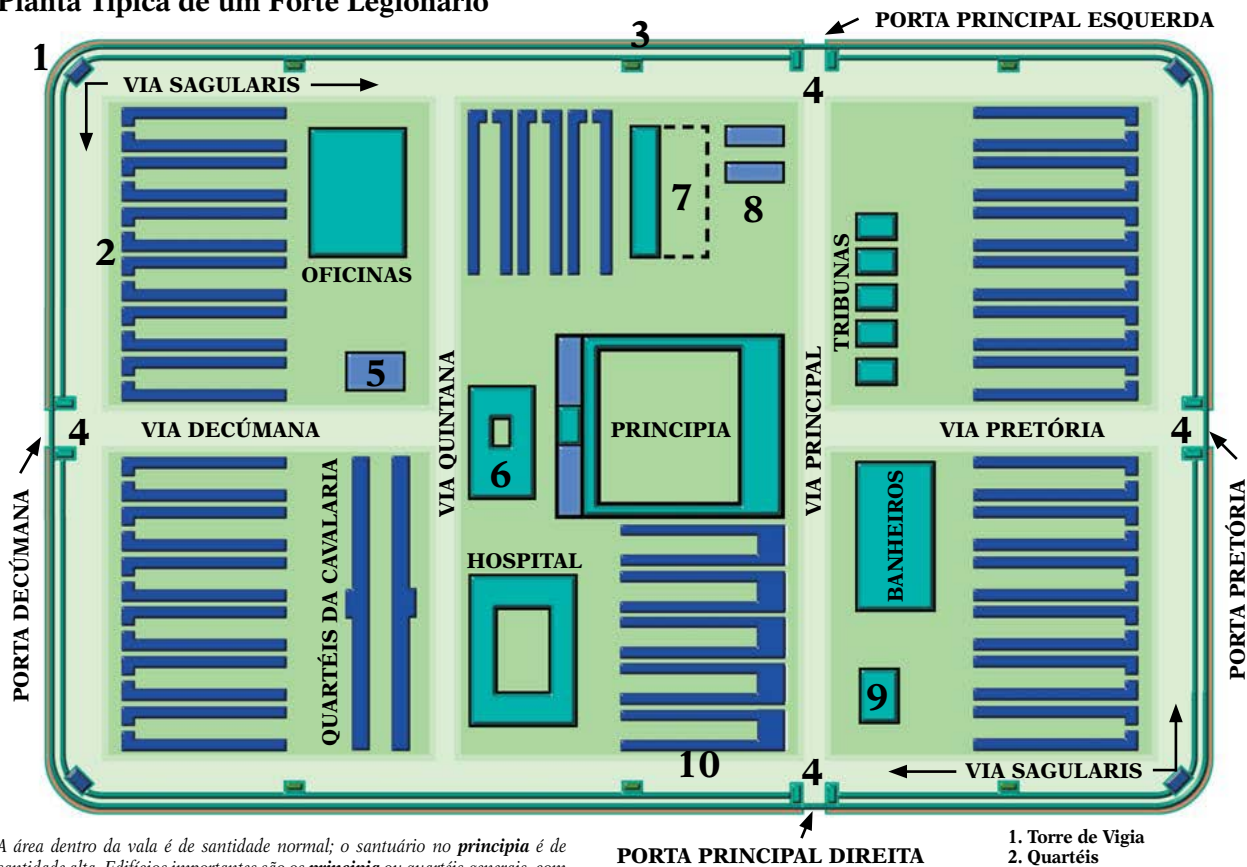
As legiões constituem o coração das forças militares de Roma. Os legionários são principalmente soldados de infantaria com armadura, lutando com dardos e espadas (veja *Equipamentos*, pág. 223) e estão entre os melhores do mundo. Mas eles também são engenheiros de combate, capazes de construir uma fortaleza, sitiar uma cidade ou montar e disparar uma catapulta. Em uma guerra, uma legião pode marchar o dia todo e construir um acampamento fortificado antes do anoitecer.

As legiões somam mais de 5.000 homens, divididos em "centúrias" com uma média de 80 homens. Quase todas as 33 legiões estão posicionadas pelos

limes (veja *Ordem de Batalha*, pág. 200). A força principal de cada legião ocupa uma fortaleza com cerca de 50 acres. Os destacamentos, chamados vexilações, que vem do *vexilo* (estandarte) que cada uma carrega, ocupam fortes menores ao longo da fronteira, vigiando os invasores. Forças auxiliares de cavalaria e infantaria leve ocupam outros fortes. Cerca de 300.000 soldados guardam as fronteiras.

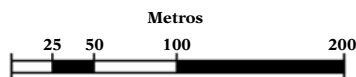
As fortificações não são apenas bases militares; eles também são centros religiosos. O *principia* (edifício-sede) no centro de cada local abriga um santuário, o *sacelo*, onde a legião guarda suas águias, suas imagens da família imperial e os estandartes de suas centúrias. O santuário tem santidade alta, e todo o acampamento tem santidade normal, em relação aos deuses da legião. Os próprios estandartes têm significado ritualístico; ir para a batalha sem eles significa perder a proteção dos deuses. Guardá-los é um cargo de confiança. Os homens que os carregam também são os tesoureiros de sua legião, e os santuários geralmente têm porões que guardam o tesouro da legião.

Planta Típica de um Forte Legionário

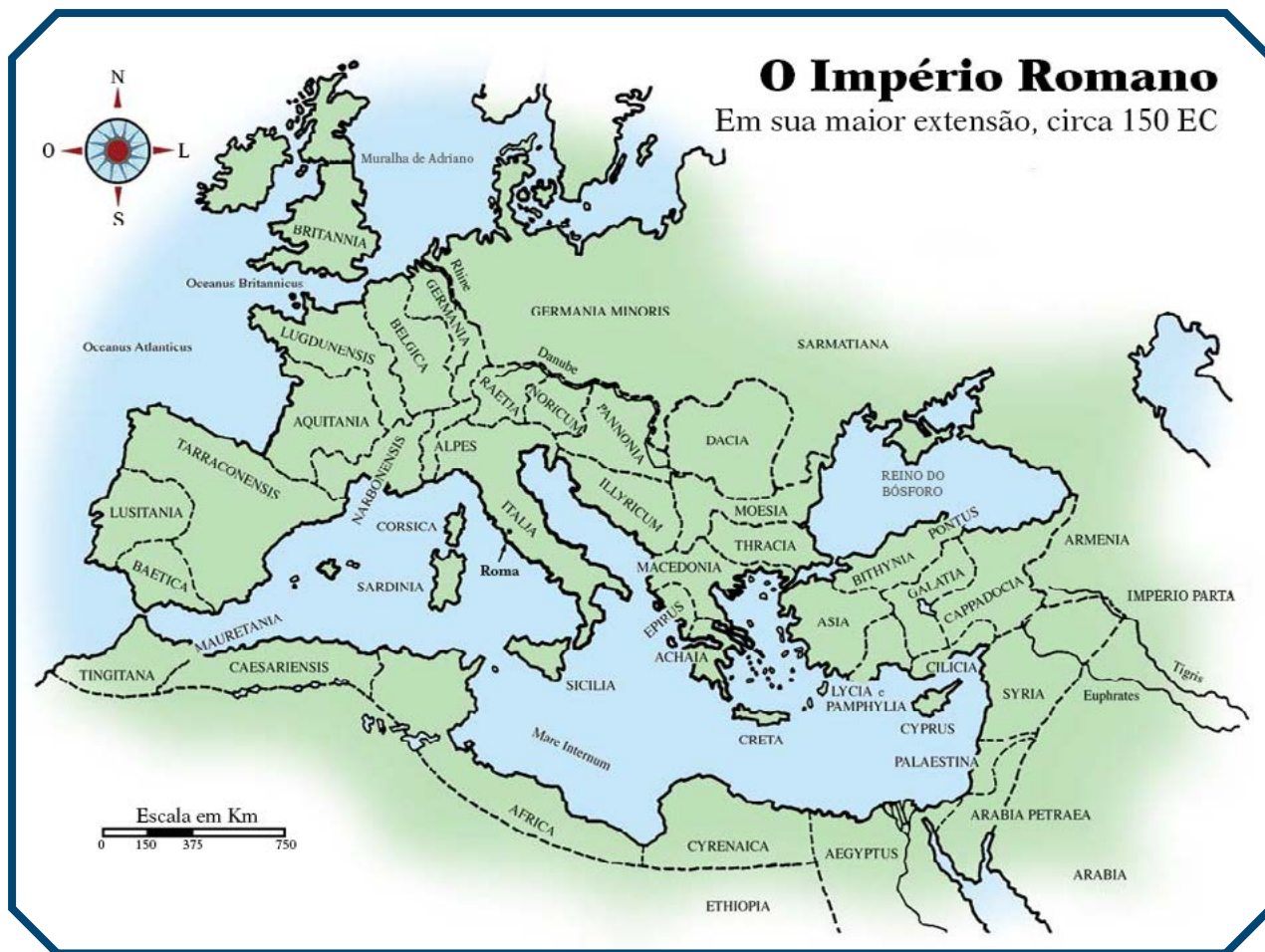


A área dentro da vala é de santidade normal; o santuário no *principia* é de santidade alta. Edifícios importantes são os *principia* ou quartéis-gerais, com uma grande sala de reuniões na frente, arsenais nas laterais e um santuário central ladeado por escritórios na parte de trás; o *pretório*, ou casa do oficial comandante; e o hospital, com enfermarias para as 60 centúrias em torno de um pátio central onde são cultivadas ervas medicinais. Os longos edifícios em forma de L e de U são quartéis; os centuriões tinham quartos separados na "base" do L ou U, e cada "perna" tinha vários metros de espessura. Havia passarelas entre os quartéis (ou entre as duas "pernas" dos quartéis em forma de U).

PORTA PRINCIPAL DIREITA



1. Torre de Vigia
2. Quartéis
3. Forno
4. Portão
5. Prefeito
6. Pretório
7. Estábulo
8. Celeiros
9. Tribuna
10. Quartel da Primeira Coorte



O Império Romano

Em sua maior extensão, circa 150 EC

Quando o solo do Império tinha santidade normal, os legionários que lutavam nele ganharam os benefícios do Propósito Maior. Agora, apenas os guardiões dos estandartes têm esse benefício, ao carregar os estandartes ou proteger seu santuário. As legiões ainda oram aos deuses de Roma antes da batalha, mas muitos soldados se voltaram para a adoração de Mitra (pág. 206). Como um soldado, Mitra ajuda outros soldados a cumprirem seu dever na batalha, mas protege os soldados individualmente, não a legião como um todo.

O Imperador

O imperador detém o posto mais alto em todas as hierarquias da sociedade Romana: comandante das legiões, principal administrador do estado e chefe do colégio pontifício, o mais alto órgão religioso de Roma. Ele também tem o título de *pater patriae*, pai do país. Aos olhos dos deuses, todo Romano é um dependente da família imperial.

Nas últimas décadas, muitos imperadores diferentes ocuparam o trono, às vezes por menos de um ano. Pode

haver dois ou três pretendentes ao trono ao mesmo tempo. Na melhor das hipóteses, os imperadores são comandantes militares que conquistam a lealdade de seus soldados. Na pior das hipóteses, o império pode ser leiloado pelo maior lance. Muitos imperadores morrem assassinados, às vezes nas mãos de seus próprios guardas, mas a maioria cai em batalha. Os imperadores geralmente estão preocupados com ameaças militares e têm pouco tempo para os deveres sacerdotais. Oficialmente, todo imperador recebe orientação do Gênio Imperial (pág. 202), mas a maioria dos imperadores recentes obteve poucos benefícios com isso.

Cidades do Império

Em todo o império, as cidades-estado organizam cidadãos. Oficialmente, o conjunto de cidadãos de cada cidade-estado inclui os proprietários rurais próximos, bem como as pessoas que realmente vivem na cidade. As "cidades" variam de vilarejos rurais com alguns sacerdotes e funcionários, a metrópole com dezenas de milhares de residentes.

Cada cidade tem um *ordo*, ou conselho municipal, inspirado no Senado de Roma e um, dois ou três pares de magistrados. As cidades também mantêm cultos para os deuses oficiais do Império, incluindo o Gênio Imperial, e para quaisquer deuses que tenham favorecido especialmente seu povo.

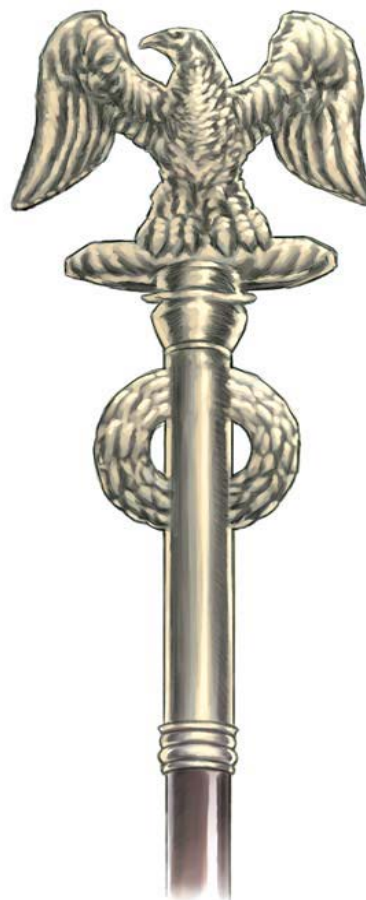
Algumas cidades são capitais de *províncias*, as divisões maiores do território conquistado por Roma. Cada capital de província é a residência de um governador, normalmente um senador Romano. Se uma ou mais legiões estiverem sediadas em uma província, o comandante sênior também atuará como governador; em outras províncias o governador é funcionário público. Cada governador recebe assistência de um ou mais procuradores, burocratas imperiais responsáveis pela cobrança de impostos. Um destacamento de tropas da legião mais próxima suprime rebeliões, aplica leis imperiais e constrói estradas, anfiteatros e outros grandes projetos.

Ordem de Batalha

Cada uma das 33 legiões de Roma tem um quartel-general permanente, principalmente ao longo da fronteira. (Veja o mapa na pág. 199 para a localização de cada província.) A lista a seguir agrupa as legiões por onde estão aquarteladas; nomes modernos para os locais estão

entre [colchetes]. Cada legião possui um número. Durante as guerras civis antes da fundação do Império, muitos desses números foram duplicados. Em vez de renumerar, os Romanos mudaram os apelidos para nomes oficiais, e esse costume continuou para legiões posteriores.

<i>Designação</i>	<i>Aquartelada em</i>
II Augusta	Isca [Caerleon], Britânia
XX Valeria Victrix	Deva [Chester], Britânia
VI Victrix	Eburacum [York], Britânia
VII Gemina	Leon, Tarraconensis
VIII Augusta	Argentorate [Estrasburgo], Germânia
I Minervia	Bonna [Bonn], Germânia
XXII Primigenia	Mogontiacum [Mainz], Germânia
XXX Ulpia	Vetera [Xanten], Germânia
II Italica	Loriacum [Enns], Noricum
III Italica	Castra Regina [Regensburg], Noricum
II Parthica	Albano, Itália
X Gemina	Vindobona [Viena], Panônia
XIV Gemina	Carnutum [Altenburg], Panônia
I Adiutrix	Brigetio [Szony-Komaron], Panônia
II Adiutrix	Aquincum [Budapeste], Panônia
VII Claudia	Viminacium [Kostolac], Mésia
XI Claudia	Durostorum [Silistra], Mésia
IV Flavia	Singidunum [Belgrado], Mésia
I Italica	Novae [Swislow], Mésia
XIII Gemina	Mehadia, Dácia
V Macedonica	Potaissa, Dácia
XV Apollinaris	Satala [Sadag], Capadócia
XVI Flavia	Satala [Sadag], Capadócia
XII Fulminata	Melite, Capadócia
III Gallica	Danaba, Síria
I Parthica	Singara, Síria
III Parthica	Singara, Síria
IV Scythica	Zeugma, Síria
VI Ferrata	Caparcotna, Palestina
X Fretensis	Jerusalém, Palestina
III Cyrenaica	Bostra, Arábia
II Traiana	Nicópolis, Egito
III Augusta	Lambaesis, África



HOMENS DO DESTINO

As seguintes pessoas têm posições de poder, ou ambições de poder, que moldarão o destino de Roma na próxima década. Em última análise, suas ações podem determinar se o Império Romano sobreviverá. Os personagens dos jogadores sentirão o impacto de suas escolhas e podem estar em posição de influenciá-las.

Cesarion: Conhecido por todos, exceto alguns de seus contemporâneos como Epifânio, Cesarion XII é secreta-

mente um descendente do filho de Cleópatra e Júlio César. Ele vive na comunidade Grega de Massília na Narbonense, uma das províncias da Gália. A família tem muitos laços com os adoradores da deusa egípcia Ísis. Como um membro da linhagem sagrada de César, Cesarion possui dons concedidos pelos deuses e aguarda o dia em que o Império precisará dele para liderá-lo.

Póstumo: Marcus Cassianus Latinius Postumus é um general Romano no comando das tropas estacionadas no Reno. Ele constrói conexões militares e políticas para apoiar a criação de um império separado, com capital na Gália. Esses la-

ços se estendem pela Britânia, Germânia e Hispânia e incluem as facções moderadas entre os nacionalistas Celtas.

Shapur: O atual imperador Parta é um general habilidoso que planeja tirar vantagem da fraqueza de Roma. Há quinze anos, ele invadiu o território Romano pela primeira vez; há dois anos, ele iniciou uma segunda invasão. Seus exércitos acabaram de saquear a cidade de Antioquia, levando consigo enormes quantidades de tesouros e muitos escravos. Shapur, um zoroastriano, financiou muitos novos templos, protege os Judeus e incentiva a magia zoroastriana a estudar os ensinamentos Gregos e indianos.

Valeriano: Publius Licinius Valerianus ocupou o trono imperial nos últimos cinco anos. Ele já teve uma carreira militar distinta, embora tenha estado principalmente envolvido nas lutas internas de poder de Roma nas últimas décadas. Aproximando-se do 60º ano, ele permanece ativo e vigoroso. Ele acaba de liderar várias legiões para o leste da fronteira com a Parta para repelir uma invasão, deixando seu filho Galieno como co-imperador em Roma.

Zenóbia: A jovem rainha de Palmira, um reino cliente Romano no Oriente Próximo, é chamada de Bat Zabbai em seu aramaico nativo, mas geralmente usa a forma latinizada, Septímia Zenóbia. Ela fala fluentemente Grego e latim e tem uma boa educação literária. A habilidade de Zenóbia no encantamento induziu o rei Odenato a se divorciar de sua primeira esposa e se casar com ela. Agora ela está conspirando contra o filho mais velho do rei, Herodes, e espera colocar seu próprio filho re-

cém-nascido, Vabalato, no trono. Seu marido está satisfeito como cliente Romano, mas Zenóbia sonha em fa-

zer de Palmira a capital de um império independente, do qual ela seria a Augusta.

Reunião

Roma Arcana é um bom cenário para uma campanha de alta fantasia que se concentra na potencial renovação do império. Cesarion e Zenóbia desempenham papéis importantes nesse tratamento. As ambições políticas, táticas e habilidades da rainha de Palmira têm semelhanças estranhas com Cleópatra VII. Ela poderia realmente ser Cleópatra, devolvida à Terra mais uma vez pelo favor dos deuses infernais. Uma vez que ela e Cesarion revelassem suas pretensões ao poder imperial e soubessem um do outro, uma aliança política poderia beneficiar os dois. Esse encontro pode até ser destinado a acontecer, reunindo a reencarnação de Cleópatra e o herdeiro de César, como co-governantes e como amantes. Se Zenóbia realmente se lembra de sua vida passada, ou se o conselheiro de Cesarion, Geaticus (pág. 229), descobre a verdade a partir das estrelas, um pode procurar conscientemente o outro.

FÉ ROMANA

Salve, Júpiter, melhor e maior, pai todo-poderoso, rei dos deuses e dos homens, ou qualquer outro nome que você deseja ser chamado...

– Oração Romana tradicional

Seja você o deus ou a deusa a quem este bosque é dedicado, já que é seu direito receber um sacrifício de um porco para o desbaste deste bosque sagrado, e para este propósito, eu ou alguém a meu comando o faça, que seja feito da maneira apropriada.

– Marcus Porcius Cato,
De Agri Cultura

Roma é uma cidade de juristas. Seu povo aborda tudo em termos legais, inclusive religião. A religião Romana é uma troca de promessas entre os homens e os deuses. Um homem que oferece um sacrifício diz *do ut des*, que significa: "Eu dou para que você dê". Ele serve aos deuses e espera que os deuses recompensem seu serviço. Os Romanos que ainda vivem de acordo com suas antigas tradições não fazem nada de importante sem fazer um sacrifício, procurando por presságios que mostrem se os deuses o aceitaram e, então, invocando a ajuda divina.

A religião Romana é principalmente coletiva. Uma família, força militar, cidade ou o Império obtém a ajuda de deuses e espíritos oferecendo cerimô-

nias em troca. Os indivíduos também podem desfrutar da ajuda divina, mas esse é um favor especial, não o papel principal do deus.

DEUSES E ESPÍRITOS

A religião Romana não traça uma linha nítida entre deuses e espíritos. Os deuses são espíritos muito poderosos, governantes de domínios independentes como o clima ou o mar. Outros espíritos governam domínios menores ou servem aos deuses. Uma vasta gama de espíritos atende cada deus servindo à sua vontade e obedecendo aos seus comandos.

A palavra latina para o poder de um deus é *numen*. Muito desse poder está nos espíritos que executam as ordens do deus, então *numen* também significa um espírito, ou o próprio deus na forma de um espírito. Visto que a ajuda de espíritos produz efeitos mágicos, *numen* também significa poder sobrenatural em geral. Um lugar que atrai espíritos é, portanto, *numinoso*. Qualquer deus importante ou poderoso emprega o serviço de um grande número de espíritos. No entanto, poucos espíritos servos possuem personalidades distintas,

ou mesmo nomes individuais; eles existem apenas para cumprir suas funções especiais. Nenhum espírito servo deve ter uma ficha de personagem no **GURPS**.

Deuses e espíritos existem em três domínios diferentes: nos céus, na superfície da Terra e sob a Terra. Os Romanos oferecem sacrifícios a todos os três, em ocasiões diferentes.

Deuses Celestiais

A maioria dos grandes deuses vive no céu. Qualquer coisa acima da terra está em seu domínio: pássaros, clima, planetas e até mesmo as estrelas. Como as estrelas governam o destino humano, os deuses celestiais controlam a sorte da vida de um homem. O homem que tem seu favor pode se tornar grande.

Habitualmente, os sacrifícios aos deuses celestiais ocorrem em altares, em locais abertos ao céu e visíveis aos deuses. Templos de deuses celestiais existem principalmente para armazenamento de itens úteis em rituais, não para os próprios rituais. Presságios dos deuses celestiais também vêm do céu. Isso remonta aos antigos Etruscos, que praticavam a adivinhação observando a direção dos raios.

Deuses Terrestres

A superfície da Terra é o domínio de seres menos poderosos, como ninfas (pág. 213), que os MJs podem classificar como pequenos deuses ou espíritos excepcionalmente potentes. A maioria das ninfas vive no ermo. Eles não recebem muita adoração, mas um fazendeiro prudente faz um sacrifício à divindade local antes de cortar lenha na floresta. Os deuses terrestres geralmente se limitam a uma pequena área, como uma clareira na floresta ou um rio.

Deuses Infernais

O interior da Terra, ou o submundo, é em grande parte o reino dos mortos. Deuses das trevas governam os mortos e tudo o mais sob a terra, incluindo tesouros enterrados e minerais valiosos (veja *A Busca de Empédocles*, pág. 212). As divindades do submundo costumam ser duras e vingativas. Os mortais em busca de vingança podem orar por sua ajuda, mas a maioria pede a eles que *não* façam algo ou agradece por sua misericórdia.

Os deuses infernais não têm altares. Um sacrifício adequado para eles consiste em cavar um fosso e oferecer o sacrifício nele — abaixo da superfície da terra.

CULTOS DOMÉSTICOS E AOS ANCESTRAIS

Além dos espíritos do céu, da terra e do submundo, os Romanos reconhecem os espíritos humanos. Depois que um homem morre, seu espírito continua vivo, geralmente no submundo. As famílias Romanas honram ritualmente seus mortos, propiciando-os para que não fiquem com raiva e incomodem os vivos, e oferecendo sacrifícios a eles em troca de favores sobrenaturais. Consulte *Adoração aos Ancestrais* (pág. 37) e a lente do Espírito Ancestral (pág. 112). O *paterfamilias*, ou chefe da família, é o sacerdote de seus ancestrais. Seus deveres sacerdotais também incluem honrar outros espíritos domésticos de sua família.

Os espíritos dos ancestrais de uma família, ou *Di Manes*, normalmente não são vistos nem ouvidos. Se tratados com desrespeito, eles podem aparecer como sombras ou reclamar com seus descendentes. Um descendente pode tomar um dos *Di Manes* como Patrono ou Inimigo e adquirir vantagens ou desvantagens com a limitação “Concedida pelo Espírito Ancestral”

(-40%); os *Di Manes* frequentemente concedem Sorte ou infligem Azar. Além disso, as ofertas de sacrifício aos *Di Manes* (como o *devotio*, pág. 232) podem trazer bênçãos únicas, se conduzidas com o ritual adequado.

O Gênio de uma família é diferente de seus *Di Manes*. Tem com a família a mesma relação que o espírito de um animal tem com a espécie. Garante que a família procrie e que seus descendentes preservem os traços característicos de seus ancestrais. O Gênio não se fará visto ou ouvido, mas o *paterfamilias* pode adquirir certas vantagens a partir de um Pacto com seu Gênio (tipicamente baseado no Senso do Dever para com sua família e linhagem). As vantagens típicas aumentam a saúde e a fertilidade, como Boa Forma, ou conferem uma habilidade superior, como um Talento.

Uma família também é definida pela terra que ocupa. Ela ganha o direito de viver ali por meio de seu relacionamento com os espíritos da terra, que adora regularmente como seus *Lares*. Costumeiramente, cada família homenageia *Lares* gêmeos. Eles recebem pequenos sacrifícios diários quando a família se senta para jantar. Em troca, os *Lares* fazem da terra uma área de santidade normal para os deuses domésticos da família.

Uma vez por ano, normalmente, os proprietários de terras adjacentes no país se encontram nos limites de suas propriedades e rendem sacrifícios aos *Lares*. Este sacrifício garante que os respectivos deuses domésticos não sejam inimigos uns dos outros. Nos bairros da cidade, cada cruzamento principal tem um santuário para os *Lares* de todas as famílias próximas que servem ao mesmo propósito. O sacrifício aos *Lares* pode ajudar a orientar um juiz a tomar a decisão correta em uma ação judicial.

Dentro de cada casa, uma área interna tem santidade alta para os deuses domésticos. Trata-se da *penetralia*,

O Gênio Imperial

Como outros homens Romanos, o imperador é o sacerdote dos deuses da sua própria família e, especialmente, de seu próprio Gênio. Mas a família do imperador é a maior de Roma. Além dos milhares de escravos que pertencem oficialmente à Família Imperial, todo cidadão Romano conta com o Imperador como patrono, sob o título de *pater patriae*, “pai de seu país”.

O Pacto padrão com o Gênio Imperial é baseado no Senso do Dever para com o Império Romano e seu povo. Nos últimos anos, poucos imperadores foram beneficiados por esse Pacto.

guardada especialmente pelos Penates (também chamados de *Di Penates*). Normalmente, ele mantém os depósitos de alimentos e o tesouro da família.

SACRIFÍCIOS

A base da religião Romana é o sacrifício (veja *Holocausto*, pág. 31, e *Magia Sacrificial*, pág. 165). A maioria das ofertas são animais abatidos. Os Romanos tomam cuidado especial para selecionar uma vítima fisicamente perfeita, como a mais agradável aos deuses, e para evitar assustá-la. Se o animal hesitar no caminho para o altar, a divindade rejeitou o sacrifício. O sacrifício bem-sucedido exige testes de perícia contra Adestramento de Animais e Ritual Religioso. Um sacrifício geralmente aumenta o sucesso na realização de uma tarefa, conforme definido em Magia Sacrificial (pág. 165). Em contraste com as regras usuais, o valor de qualquer sacrifício de animal aceito pelos deuses usa o PV total do animal, desde que o animal consinta em ser oferecido.

Os adoradores podem substituir um voto por um sacrifício. Um homem que busca ajuda divina, mas não tem uma oferta de sacrifício adequada, pode prometer fazer tal oferta em algum momento futuro após a ajuda ser concedida. Este não é um Voto em termos de **GURPS**, porque os personagens geralmente o cumprem dentro de um ano, geralmente por uma única ação. Se o requerente fizer um juramento aos deuses (veja *Pedras de Trovão*, pág. 28) e adquirir um Destino, o voto conta automaticamente como um sacrifício. Qualquer outro voto exige um teste de reação (veja *O Homem Põe e Deus Dispõe*, pág. 148). Além do bônus da Fé Verdadeira, um adorador com um Voto e que o mantém, ou que tenha Código de Honra (Romano) ou Doutrinas Religiosas (Ritualismo), recebe um bônus de +1 no teste de reação; apenas um desses bônus se aplica a qualquer voto religioso.

Um comandante militar em busca de ajuda divina especial pode praticar o *devotio*, oferecendo ritualmente sua vida aos deuses em troca da vitória. Antes de a batalha começar, ele cerimonialmente promete sua vida aos Di Manes do povo Romano como um sacrifício. Em seguida, ele lidera pessoalmente suas forças em direção ao inimigo, engajando-se no Ataque Total quando o combate começa, sem pensar em sua própria sobrevivência. Durante a batalha, ele recebe +1 em suas perícias Liderança, Estratégia, Tática e quaisquer perícias de armas que usar — mas não em sua perícia Escudo. Tanto seu próprio lado quanto o lado inimigo têm um modificador de +1 nos testes de reação; seu exército tem maior probabilidade de segui-lo e o outro exército tem maior probabilidade de fugir. Se ele sobreviver, isso indica que os deuses honraram sua coragem devolvendo-lhe a vida.

O combate de gladiadores originou-se como uma semelhante oferenda de si mesmo. Lutar com armadura mínima (geralmente sem armadura de torso) expressa isso, embora seja

especialmente emocionante para as multidões. Um gladiador excepcional pode ganhar habilidades de combate aprimoradas e testes de reação da multidão ao se oferecer conscientemente.

ORAÇÃO

A oração é um apelo aos deuses para conceder bênçãos aos seus adoradores. O texto correto da oração exige um teste contra Ritual Religioso. Se for bem-sucedido, o deus apropriado ouve a oração. Nesse ponto, faça um teste de reação para o deus, conforme descrito em *O Homem Põe e Deus Dispõe* (pág. 148). Em uma reação muito boa, o deus concederá ajuda visível de alguma forma. Ofertas de sacrifício podem influenciar a reação de um deus, concedendo +1 para cada 12,5 PV sacrificados.

As cerimônias religiosas principalmente recebem ajuda divina para Roma e exigem a participação da população Romana em geral. Cerimônias para indivíduos que buscam benefícios particulares não são a principal função do sacerdócio. Obter a ajuda

de um deus cívico para um objetivo particular exige uma reação Excelente. Diferenças semelhantes se aplicam às orações a um deus doméstico da família; os deuses atendem a orações pelo bem da família com mais frequência do que orações por benefícios particulares.

Os deuses podem dar aos seus adoradores acesso a pequenas listas de mágicas. Por exemplo, um adorador de Júpiter pode aprender Nuvens, Comando, Desviar Energia, Relâmpago ou Previsão do Tempo. Cada mágica é uma fórmula que invoca a ajuda de certos espíritos que servem ao deus. Os sacerdotes normalmente podem aprender as fórmulas especiais para sua divindade, se assim desejarem. Qualquer outro adorador pode aprendê-las se ensinado pelo deus (trate isso como um Antecedente Incomum de 5 pontos). Em um local de santidade alta, como um templo, ou um local temporariamente consagrado em outro lugar, qualquer pessoa que conheça a mágica pode operá-la. Em outro lugar, apenas uma pessoa especialmente favorecida pelo deus com Investidura de Poder 1 ou melhor pode fazê-lo. Investidura de Poder é uma vantagem rara em Roma Arcana.

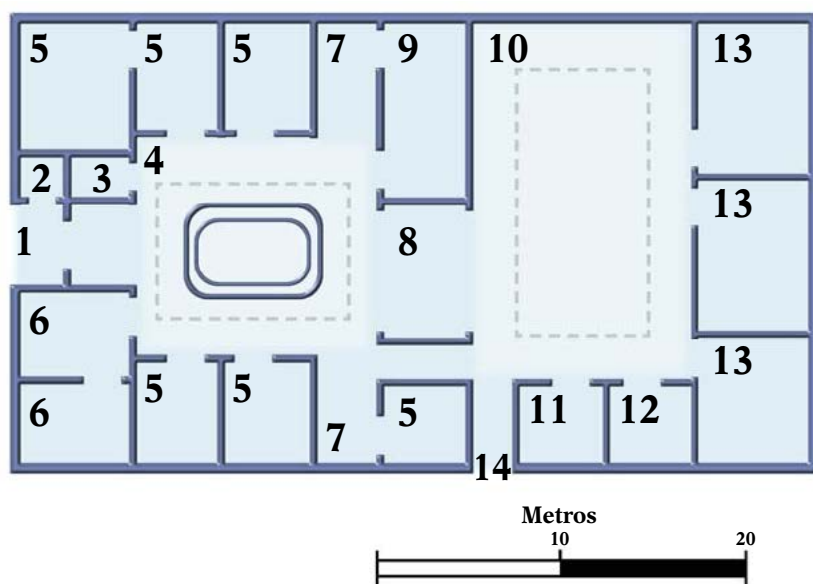
As mágicas concedidas pelos Penates de uma família ajudam a proteger a *penetralia* contra invasores e ladrões. Mágicas possíveis incluem Inabilidade, Medo, Estorvar, Tranca Mágica, Dor, Pés Plantados, Espasmo e Rastrear. Normalmente, os Penates de qualquer família concederão apenas uma ou duas dessas mágicas. Os *signiferos* (porta-estandartes) de uma legião podem obter benefícios semelhantes ao guardar a sala com os estandartes da legião.

ADIVINHAÇÃO

Os Romanos praticam vários tipos de adivinhação. Alguns são particularmente Romanos, ou adotados pelos Romanos dos etruscos, que governaram a Itália antes deles.

A prática mais conceituada é o augúrio, ou adivinhação a partir de sinais nos céus. Os sinais celestiais incluem eventos astronômicos incomuns, clima (especialmente relâmpagos) e o voo dos pássaros. Os Augúres também realizam adivinhação observando o comportamento dos pássaros no solo; a cidade mantém galinhas sagradas para esse fim. Trate o Augúrio como uma arte divinatória, uma especialização da perícia Adivinhação.

Planta de uma Casa Romana



(1) A entrada principal (*vestíbulo*) com abertura para a rua. (2) Uma pequena sala para um porteiro. (3) Registros de família e retratos de ancestrais. (4) Pátio aberto (*átrio*) com uma pequena piscina (*implúvio*) no chão. (5) Quartos e salas de estar. (6) Banhos. (7) Alas estendendo-se para fora do átrio. (8) Sala de jantar formal (*triclínio*, recebe esse nome devido aos três sofás usados para convidados em um banquete). (9) Sala de recepção (*tablinum*) usada como refeitório familiar ou como escritório para o chefe da família. (10) Área de jardim aberto (*peristilo*) cultivando flores e ervas culinárias, e como uma área de refeições ao ar livre. (11) Dispensa fechada (*penetralia*) para alimentos e objetos de valor. (12) Cozinhas. (13) Salas de estar (*êxedra*) com vista para o jardim. (14) Porta dos empregados; também usado por membros da família que desejam sair de casa com privacidade.

Eventos naturais ou políticos incomuns podem ser presságios do futuro. Os *virī sacris faciundis* têm a custódia dos três Livros Sibílinos, mantidos no templo da Tríade Capitolina em Roma. Com um teste bem-sucedido contra Pesquisa, eles podem encontrar uma explicação do que significa um presságio específico. A investigação leva um dia inteiro.

A forma mais frequentemente praticada de adivinhar é o *extispício*, que nada mais é do que examinar os órgãos internos de animais sacrificados. Este também é uma especialização da perícia Adivinhação. Seus praticantes, os *harúspices*, não têm posição sacerdotal oficial, mas comparecem a todos os sacrifícios. A primeira pergunta que eles sempre respondem é: “A oferta foi adequada?”

Muitos Romanos às vezes buscam compreensão em sonhos. Aqueles que têm a perícia Sonhos podem fazer isso em qualquer lugar, precisando apenas de uma noite de sono tranquilo. Pessoas não treinadas podem buscar sonhos significativos dormindo em um lugar sagrado para um deus adequado. Para ver se o deus envia um sonho, faça um teste de reação da divindade, conforme descrito em *O Homem Põe e Deus Dispõe*. Em uma reação Muito Boa, o deus envia um sonho significativo; em uma reação Excelente, o deus envia um sonho muito claro (+5 na interpretação do sonho). Os modificadores padrões se aplicam; além disso, ao buscar ajuda em uma área, o prestígio ou desprestígio de deus vale +3 ou -3, respectivamente. Para interpretar o sonho, faça um teste contra o Adivinhação (Interpretação de Sonhos).

O ritual apropriado, conforme discutido em *Vidência* (pág. 150), pode influenciar todas as formas de adivinhação, exceto consultar os Livros Sibílinos.

SACERDÓCIOS

A cidade de Roma organiza os sacerdotes em colégios, cada um com funções distintas. A lei Romana atribui uma ordem de precedência aos vários colégios (veja *Hierarquias Religiosas*, pág. 223). Os principais colégios, aos quais o imperador pertence automaticamente, são os pontífices (que desempenham funções administrativas), os *augures* (que se dedicam ao augúrio), os *virī sacris faciundis* (que supervisionam os cultos estrangeiros e guardam os Livros Sibílinos) e os *epulões* (que sacrificam e oferecem festas antes dos jogos principais). Vários sacerdócios menores têm deveres mais especializados. Roma também tem 15 *flâmines*, cada um designado para adorar um deus específico.

As cidades provinciais têm seus próprios templos e sacerdotes. Normalmente, cada sacerdote é um *flâmine* atribuído a um deus específico adorado na cidade. Vários libertos em cada cidade ocupam o posto especial de *flâmine augustal*, sacerdote do Gênio Imperial.

Uma característica marcante da prática religiosa Romana é o sacerdócio delegado. Se, por exemplo, o chefe de uma família tem o dever de oferecer um sacrifício, ele também pode instruir outra pessoa a fazê-lo em seu lugar. O substituto deve primeiro anunciar que ele age em nome do sacerdote original e fornecer o nome do sacerdote; então ele deve realizar o ritual conforme as instruções. O sacerdote deve descrever o ritual em todos os detalhes (faça um teste contra sua perícia Pedagogia ou Escrita para determinar se algo foi omitido). Se ele fizer isso, faça um teste contra sua perícia Ritual Religioso com um redutor de -1 para determinar se o

ritual é eficaz. Cada ritual realizado por um substituto exige um novo conjunto de ordens; um sacerdote não pode dar ordens permanentes.

SOLOS SAGRADOS

A terra dentro dos limites do Império Romano (os *limes*) é de santidade baixa para seus deuses. Cada cidade possui um *pomério*, uma área de terreno que oficialmente pertence a ela, delimitada por um marcador físico, como uma fileira de pedras ou uma vala arada. A área dentro do *pomério* é de santidade normal para os deuses da cidade e do império. Os templos de uma divindade são uma santidade alta, seja dentro de uma cidade ou não. O projeto arquitetônico de um templo pode ajudar a focar a presença divina, concedendo bônus ao NH das perícias Ritual Religioso e mágicas clericais dentro do templo e em seu terreno (veja *Desenho do Símbolos*, pág. 220).

Quando um acampamento ou fortaleza de legionários é construído, o solo torna-se ritualmente santificado da mesma forma, dentro dos limites estabelecidos pelas paredes do perímetro. Este terreno tem santidade normal. O santuário central do acampamento, dentro de seu *principia* (veja mapa na pág. 198), tem santidade alta. Um homem de cada centúria, seu *signífero* ou porta-estandarte, guarda o santuário, onde os estandartes são mantidos, e também é responsável pelas economias da centúria, que são armazenadas no santuário. Esses homens normalmente têm um Propósito Maior.

Cada família possui um arranjo semelhante, em menor escala.



CRENÇAS RIVAIS

O Império Romano ficou horrorizado:

Ele largou as rédeas da paz e da guerra

Quando aquela Virgem feroz e sua Estrela

Saindo da escuridão fabulosa chamou.

– William Butler Yeats,
“Two Songs from a Play”

Os deuses de Roma têm muita competição. Ao agregar grande parte do mundo civilizado sob seu domínio, os Romanos possibilitaram que práticas religiosas e mágicas se propagassem por seu império. Mesmo na cidade de Roma, muitas pessoas honram os cultos cívicos apenas da boca para fora para, preferindo adorar outros deuses de sua própria escolha, ou simplesmente não adorar.

CULTOS DE MISTÉRIO

Um culto de mistério é qualquer grupo que se reúne de forma privada para adorar seu deus. Alguns cultos de mistério realizam cerimônias públicas, mas estas são sempre reservadas para iniciados. A adesão é voluntária e obtida por escolha individual. Os Romanos têm sentimentos confusos sobre os cultos de mistério, vendo alguns como fontes de ajuda ao império, mas outras como ameaças.

Vários cultos de mistério são populares na cidade de Roma e nas províncias do oeste. Baco, um deus do vinho e do ermo (identificado com o Grego Dionísio), é popular entre as classes médias. Cibele, ou *Mater Deum Magna* (a Grande Mãe dos Deuses), uma deusa Frígia, atrai principalmente os artesãos. Ela tem um culto oficial em Roma, estabelecido em AUC 549 durante uma guerra com Cartago, por um conselho do Oráculo de Delfos. Comerciantes, marinheiros e cortesãs costumam adorar a deusa egípcia Ísis. Mitra, um deus dos soldados, recebe adoração de funcionários públicos; o Império Parta adora um deus com o mesmo nome, mas os dois cultos têm pouco em comum. O imperador Heliogábalo celebrou os ritos do deus oriental Baal em AUC 974 usando seu nome Romano Sol Invicto, mas o culto nunca se tornou popular.

A iniciação em um culto de mistério estabelece uma relação entre o iniciado e a divindade, concedendo ao iniciado Clericato e Hierarquia Religiosa 0. Os

iniciados em cada culto têm a chance de ganhar poderes sobrenaturais, embora a maioria não dedique tempo (ou pontos de personagem) aprender a fazer grandes milagres. Um típico culto de mistério tem sacerdotes com Hierarquia Religiosa 3, que têm o direito exclusivo de admitir novos adoradores ao culto, mas cada culto tem seu próprio sistema de hierarquia e níveis de iniciação.

Aqui estão três cultos que podem existir em uma campanha ambientada em Roma Arcana:

Bosques das Mênades

Baco faz parte do panteão Romano, como seu deus do vinho. Mas seu culto sempre atraiu devotos que não estão satisfeitos com festivais cívicos. Eles favorecem cerimônias mais selvagens que às vezes assustam as pessoas sóbrias.

Como adoradoras do deus do vinho, as Bacantes ou Mênades enfatizam estados alterados de consciência. Os iniciados experimentam uma condição de “embriaguez divina” em que realizam façanhas sobre-humanas. Em termos de **GURPS**, eles são poderes (veja *Superpoderes como Magia*, pág. 159) com uma base divina. Cada poder dionisíaco inclui várias vantagens, um Modificador de Poder que pode ser aplicado a essas vantagens e um Talento para o uso dessas vantagens (veja *Outros Poderes* na pág. MB257). Um novo iniciado ganha no mínimo um nível de um talento; se os pontos de personagem do iniciado não forem suficientes, quaisquer pontos de personagem ganhos depois devem primeiro ir para pagar essa dívida.

Os poderes dionisíacos são uma forma de magia em transe (pág. 151) com uma limitação de Requer Preparo. Apenas um poder pode ser preparado por vez. Uma vez que a preparação envolve beber vinho não misturado, os poderes dionisíacos também têm um Efeito Inconômico (Autocontrole Diminuído, -3 nos testes de autocontrole, -15%) devido à intoxicação. Finalmente, os poderes dionisíacos não funcionam em áreas sem santidade e sofrem um redutor de -5 para todos os testes em áreas de santidade baixa; este é um modificador de -5%. Essas limitações estão incluídas no Modificador de Poder, que tem vários níveis diferentes: -70% se uma hora de bebida constante for necessária, -50% se o iniciado puder consumir uma grande quantidade de vinho em 10 minutos e -40% se um único copo de vinho forte, consumido em um minuto for suficiente.

Além de poderem ganhar novos poderes, iniciados mais experientes podem melhorar suas habilidades de duas outras maneiras: comprando talentos aumentados e adquirindo poderes com tempo de preparação reduzido. Um novo iniciado pode precisar de oito horas de bebida constante para sentir a presença da divindade; um iniciado de alto escalão pode precisar apenas de um único gole do vinho.

Embriaguez

Esta é a sintonia espiritual Dionisíaca com o álcool e seus efeitos.

Talento Embriaguez: 5 pontos/nível. Você tem um talento divinamente concedido para a embriaguez sagrada. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade da Embriaguez Sagrada. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades de Embriaguez Sagrada, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades da Embriaguez Sagrada: Atribulação (Condição Irritante: Embriagado ou Bêbado; Aura; Prazo Estendido; Ataque Corpo a Corpo); Detectar (Álcool); e Talento Instintivo. **Modificador de Poder:** Embriaguez Sagrada Dionisíaca. A vantagem é uma habilidade divina dentro do poder da Embriaguez Sagrada. Ele tem as limitações padrões (veja acima), mas pode se beneficiar do Talento Embriaguez Sagrada. -40%/-50%/-70%.

Muitas Bacanaís aceitam voluntariamente o abraço inebriante de um iniciado ou sacerdote sagrados como uma bênção do deus.

Frenesi

Esta é a força, resistência e tolerância à dor aumentadas Dionisíaca.

Talento Frenesi: 5 pontos/nível. Você tem um talento divinamente concedido para o Frenesi. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade Frenesi. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades de Frenesi, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades Frenesi: Ataque Inato; Desmembramento (Corte; Acompanhamento, Ao Agarrar uma Extremidade, +0%; Incapacitação Imediata, +10%; Tudo ou Nada, -10%); Boa Forma; Hipoalgia; Não Dorme; ST de Levantamento (Custa Fadiga, 1/minuto, -5%); e Tolerância à Temperatura.

O ataque de desmembramento representa a lendária habilidade das ménades de rasgar as pessoas membro por membro. O atacante agarra uma das extremidades do oponente e aplica uma chave de braço (ou uma chave semelhante de perna, asa, cauda ou cabeça) com força histórica. O dano por corte (na prática, rasgando) é adicionado ao dano básico da chave aplicada. Se o total for suficiente para incapacitar a extremidade, faça um teste contra a HT *imediatamente*. Em uma falha, a extremidade é literalmente arrancada do corpo. A perda da cabeça normalmente mata, enquanto a perda de qualquer outra extremidade causa sangramento. Em caso de sucesso, aplique apenas o dano básico da chave aplicada, sem o dano adicional por rasgar. *Modificador de Poder*: Frenesi Dionisíaco. A vantagem é uma habilidade divina dentro do poder Frenesi. Ele tem as limitações padrões (veja acima), mas pode se beneficiar do Talento Frenesi. -40%/-50%/-70%.

Graça

A adoração dionisíaca é amplamente expressa na dança, e os iniciados podem ganhar uma variedade de habilidades que os capacitam a realizar feitos incríveis como dançarinos. Alguns deles também têm usos mais aventureiros; veja o modelo Dançarino de Guerra na pág. 119.

Talento da Graça: 5 pontos/nível. Você tem um talento divinamente concedido para a Graça. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade da Graça. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades da Graça, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades da Graça: Equilíbrio Perfeito; Esquiva Ampliada (até três níveis); Queda de Gato; Super Salto (um nível); e Ultraflexibilidade das Juntas. *Modificador de Poder*: Graça Dionisíaca. A vantagem é uma habilidade divina dentro do poder da Graça. Ela tem as limitações padrões (veja acima), mas pode se beneficiar do Talento da Graça. -40%/-50%/-70%.

Natureza Selvagem

Esta é a sintonia espiritual Dionisíaca com plantas e animais selvagens.

Talento Natureza Selvagem: 5 pontos/nível. Você tem um talento divinamente concedido para a Natureza Selvagem. Você ganha um bônus de +1 por nível para usar qualquer habilidade da Natureza Selvagem. Você pode usar os pontos ganhos para adquirir novas habilidades da Natureza Selvagem, mesmo que não tenha começado com elas. As seguintes vantagens podem ser habilidades da



Natureza Selvagem: Adaptação ao Terreno; Empatia com Animais; Empatia com Plantas; Falar com Animais; Falar com Plantas; e Retenção (Efeito de Área; Persistente). A habilidade de Retenção representa o poder de causar o rápido crescimento de videiras ou outras vinhas em qualquer superfície. *Modificador de Poder*: Natureza Selvagem Dionisíaca. A vantagem é uma habilidade divina dentro do poder da Natureza Selvagem. Ele tem as limitações padrões (veja acima), mas pode se beneficiar do Talento Natureza Selvagem. -40%/-50%/-70%.

Mitreus

Mitra é a divindade dos soldados, bem como um deus da caça e do fogo e da luz, e em seu culto se observa a hierarquia e precedência de um soldado. Seus iniciados são promovidos em sete graus, correspondentes aos sete planetas, e cada grau os torna elegíveis para benefícios distintos. Cada grau oferece uma vantagem específica, e cada grau após o primeiro oferece mágicas específicas concedidos pela divindade que refletem o mito de Mitra e seu próprio nome, planeta ou função ritualística.

Adoradores de Mitra se reúnem nos *mitreus* para festas sacrificiais. Preferencialmente, um *mitreu* é montado em

uma caverna, mas em áreas sem cavernas naturais, um túnel ou até mesmo uma edificação decorada para se assemelhar a uma caverna pode ser usado.

Corvo (Mercúrio)

A hierarquia de Corvo não oferece acesso a mágicas. Os Corvos são servos de seus superiores; eles servem comida e bebida nas festas.

Dom de Mercúrio: Mercúrio, o mensageiro dos deuses, deixa o Corvo em boa forma, para que possa correr longas distâncias. Boa Forma [5].

Muitos iniciados já têm Boa Forma por causa do treinamento militar. Eles não ganham nenhum outro benefício com esta classificação.

Noivo (Vênus)

A hierarquia de Noivo é o primeiro a conceder acesso às mágicas. Os Noivos são assistentes seniores nas festas, que iluminam o espaço sagrado. Eles também iluminam o caminho de terceiros através das cavernas do *mitreu*.

Dom de Vênus: Vênus oferece ao iniciado poderes sobrenaturais. Investidura de Poder 1 (Requer Preparo, 1 hora, -50%) [5].

Noivos podem aprender as mágicas Luz e Recuperar Energia.

Soldado (Marte)

A hierarquia de Soldado tem o dever de guardar o *mitreu*, especialmente durante as festas, e de colocar à prova os candidatos a iniciados.

Dom de Marte: Como guerreiro, Marte concede coragem e resolução. Vontade +1 [5]. Esse dom aumenta o nível de Vontade que o iniciado já possui.

Os soldados podem aprender as mágicas Cessar Sangramento, Escudo, Percepção de Inimigos, e Percepção de Veracidade.

Leão (Júpiter)

O Leão acende e guarda o fogo sagrado na festa do sacrifício.

Dom de Júpiter: Ao olhar para as chamas de um fogo em uma lareira santificada para Mitra, o iniciado pode ter visões do futuro, eventos distantes ou verdades ocultas. Abençoado (Somente em locais com santidade alta para Mitra, -50%) [5].

Os Leões podem aprender as mágicas Atear Fogo, Moldar Fogo e Testar Alimento.

Persa (Lua)

O Persa é o “guardião do fruto”, encarregado dos segredos internos do mitraísmo e da tarefa de instruir novos iniciados.

Dom da Lua: A Lua inspira seus iniciados com uma compreensão instintiva do comportamento e das emoções dos animais. Empatia Animal [5].

Os Persas podem aprender as mágicas Localizador e Marcha Acelerada.

Heliodromus (Sol)

O “mensageiro do sol” atua como o sumo sacerdote de Mitra nas festas e lidera os outros iniciados em sua homenagem. Ele representa a subserviência do sol e de todos os corpos celestes ao governo de Mitra.

Dom do Sol: O Sol renova e aumenta a capacidade de invocar milagres mitraicos. Investidura de Poder +1 (Requer Preparo, 1 hora, -50%) [5].

O Heliodromus pode aprender as mágicas Aura, Expulsar e Luz Contínua.

Pai (Saturno)

Nas festas, o Heliodromus serve e homenageia o Pai como o hospedeiro do próprio Mitra. Em todas as outras ocasiões, seu dever é comandar os adoradores de Mitra e falar em nome de deus.

Dom de Saturno: Saturno ensina o adorador a liderar. Carisma 1 [5]. Esse nível é acrescentado a qualquer nível de Carisma que o iniciado já possui.

Os Pais podem aprender as mágicas Armadura, Comando e Imunidade ao Fogo.

Templos de Ísis

Ísis, a dona de muitas habilidades, concede a seus iniciados uma variedade de Talentos. Como regra, cada iniciado pode adquirir apenas um talento. Além disso, aqueles com Aptidão Mágica podem aprender mágicas.

Talentos

Os iniciados podem obter o uso de talentos da seguinte lista de opções: Curandeiro, Marinheiro, Perspicácia Comercial, e Sedutor. Aqueles com Aptidão Mágica 0 também podem adquirir níveis de Aptidão Mágica. Todos esses Talentos custam uma base de 10 pontos/nível, exceto Sedutor, que custa 5 pontos/nível. Os iniciados devem comprar todos os Talentos com algum nível de Requer Preparo para representar a invocação ritualística da deusa.

Magia

Entre outras coisas, Ísis é uma deusa da magia, e seus templos costumam servir como centros de aprendizagem das artes mágicas. Eles são baseados em Aptidão Mágica, não em Investidura de Poder; Ísis não concede poder mágico, mas a habilidade em usar o próprio dom. Compre Aptidão Mágica com Requer Preparo.

Escolas com mágicas comumente ensinadas nos templos de Ísis são Água, Ar, Comunicação e Empatia, Cura, Encantamento, Ilusão, Metamágicas, Necromancia, Proteção e Aviso, e Reconhecimento.

FEITIÇARIA

O Império Romano tem uma variedade de tradições de feitiçaria — a prática da magia como arte ou habilidade. Algumas datam de milhares de anos; outros apontam para fundadores nos últimos tempos. Suas abordagens da arte são variadas.

Em geral, a feitiçaria Romana obtém o poder do mana (o *nume*, ou *numen* em latim), mas o mana consiste em espíritos. Muitos espíritos são servos de vários deuses e não estão disponíveis para fazer tarefas para magos. Áreas com nível alto de mana costumam ser ermos, longe de templos e cultos, onde muitos espíritos livres ainda existem. O terreno dentro do *pomério* de uma cidade é uma área de baixo mana.

Magia em Roma Arcana é magia ritualística, baseada em uma habilidade subjacente, ou magia clerical, concedida por um deus ou espírito poderoso (veja pág. MB242). Magos sempre têm Aptidão Mágica Ritualística. A perícia subjacente para a magia é Magia Ritualística em vez de Taumatologia, a menos que explicitamente declarado de outra forma para uma tradição particular. Aptidão Mágica é rara no Império Romano. Aproximadamente 1 em cada 200 cidadãos tem Aptidão Mágica 0.

Feitiçaria Egípcia

A deusa egípcia Ísis (acima) é uma feiticeira poderosa e adorada por muitos feiticeiros. Seus templos frequentemente mantêm escolas de feitiçaria. Eles irão instruir qualquer pessoa de bom caráter com Aptidão Mágica 0, embora favoreçam os adoradores de Ísis. A critério do MJ, um templo de Ísis pode reservar algumas mágicas poderosas para os iniciados.

De acordo com a lenda, a própria Ísis realizou feitos mágicos, em vez de ter servos espirituais realizando-os para ela. A forma de feitiçaria ensinada em seus templos concentra os poderes do próprio espírito do mago. Sua perícia principal é Taumatologia ao invés de Magia Ritualística. As perícias nas várias escolas de magia têm como predefinido Taumatologia-6 (veja pág. MB225) e as mágicas individuais têm como predefinido as perícias de escolas como técnicas. Ísis favorece particularmente as mágicas de Cura, Encantamento, e Necromancia.

Quando Ísis concede níveis de Aptidão Mágica a seus adoradores, geralmente assume a forma de Aptidão Mágica de Uma Só Escola na escola de Encantamento (-40%). O treinamento de mágicas de outras escolas visa usá-las como recursos para fazer objetos encantados (veja *Encantamento*, pág. 149). Os alunos passam muitas horas aprendendo mágicas que nunca podem lançar diretamente. O maior momento na carreira de um aluno é a conclusão de seu primeiro objeto encantado, com o qual ele pode operar uma mágica à vontade. Os feiticeiros treinados costumam ter muitos desses objetos; um aventureiro com um sacerdote, sacerdotisa ou feiticeiro como Patrono pode pegá-los emprestados. Os alunos que não são iniciados às vezes experimentam operar mágicas diretamente.

Feitiçaria Judaica

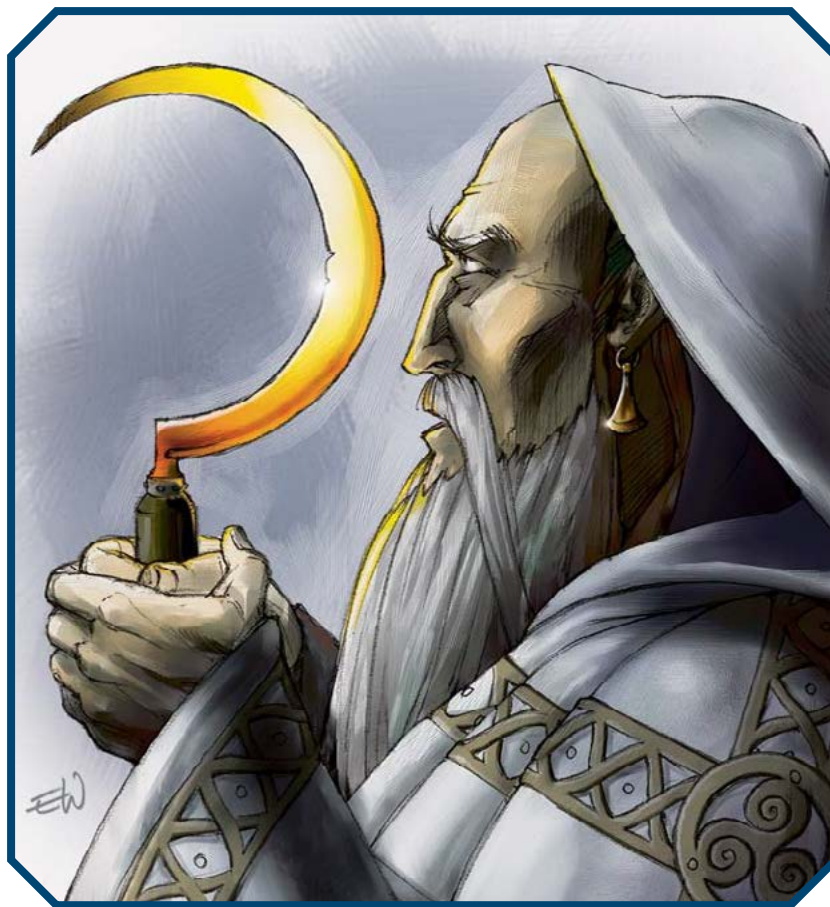
Desde a destruição do Templo em Jerusalém, os Judeus têm seguido uma variedade de caminhos espirituais, buscando uma conexão renovada com seu Deus. Alguns se voltaram para uma forma de feitiçaria — não a cabala, a tradição Judaica da magia meditativa (pág. 151), que ainda não existe, mas uma abordagem mais antiga. O feiticiero chama ritualmente o anjo Metatron, o administrador-chefe da hierarquia angelical. Metatron então concede acesso aos serviços de um ou mais seres espirituais, cada um capaz de produzir os efeitos de uma magia específica. Esses seres permanecem com o feiticiero até serem dispensados, mas não produzem ativamente seus respectivos efeitos mágicos até que sejam comandados a fazê-lo.

Em termos de mecânica de jogo, isso é Habilidades Modulares (Armadilha de Espíritos), com um custo base de 6 pontos/entrada de magia e 4 pontos/nível de NH. Ele tem três limitações. Somente Mágicas (-20%) restringe seu uso apenas para ganhar mágicas. Requer Preparo: uma hora (-50%) representa o tempo gasto invocando Metatron e nomeando os servos necessários. Pacto: Doutrinas Religiosas (Misticismo) (-10%) representa as horas que o feiticiero passa em contemplação para manter seu contato com o mundo angelical. O que perfaz uma limitação total de -80%. Um feiticiero típico usa mágicas no nível de 1 ponto e paga 2 pontos por magia que pode usar. Para selecionar mágicas, ele faz um teste contra a perícia Magia Ritualística (Judaica) para estabelecer contato; cada tentativa leva uma hora. Após um teste bem-sucedido, ele ganha quaisquer mágicas que tenha especificado.

Na verdade, operar as mágicas exige energia, que o feiticiero deve fornecer de seu próprio PF ou PV. Para fazer isso, ele precisa de Aptidão Mágica 0 ou melhor. As mágicas lançadas com uma manobra Concentrar não precisam desse requisito.

Outras Feitiçarias

Roma não tem outras tradições feitiçarias importantes, mas feitiçeiros individuais como Apolônio de Tiana e Simão Mago são famosos por suas habilidades. Esses feitiçeiros operam suas mágicas com a ajuda de espíritos. Níveis mais altos de Aptidão Mágica representam o comando sobre mais espíritos e espíritos mais potentes. Feitiçeiros compram Aptidão Mágica com a limitação Pacto (normalmente Voto, -5%, representando pequenos sacrifícios e práticas). Um feiticiero pode usar mágicas em seus valores predefinidos a partir de uma perícia de escola de



magia; as perícias da escola têm como predefinido Magia Ritualística e não podem exceder o NH do feiticiero em Magia Ritualística.

MAGIA NEGRA

O Império Romano considera alguns praticantes de magia não apenas questionáveis, mas efetivamente hostis. Eles ocultam suas atividades das autoridades e do público. Trate qualquer personagem desse tipo como tendo pelo menos um Segredo de -20 pontos.

Druidas

Os druidas não são completamente proibidos no Império Romano; de vez em quando, um político ou general consulta um vidente druida. Os Romanos ainda se lembram de que Júlio César recebeu instruções dos druidas de seu tempo. Mas os druidas inspiraram resistência ao controle Romano da Gália e mais tarde da Britânia. O Império suprimiu essa resistência, matando muitos druidas, quebrando as escolas que transmitiam seus conhecimentos mágicos e instituindo cultos de estilo Romano aos antigos deuses Celtas. As velhas tradições agora sobrevivem apenas na Irlanda. No entanto, nas últimas décadas, os

espíritos dos antigos druidas começaram a retornar. À medida que homens e mulheres de ascendência Celta percebem que já viveram em outro tempo e recuperam as memórias de suas encarnações anteriores, eles também normalmente recuperam o desejo de vingança contra o império que os destruiu.

A base da magia druídica está no conhecimento. Tradicionalmente, os druidas eram analfabetos e transmitiam o conhecimento como tradições orais (veja *Conhecimento Bárlico*, pág. 99); druidas totalmente treinados tinham memória artificial (veja *Memória Eidética*, pág. 131). Druidas usam essas habilidades para conservar o conhecimento em vários campos. Cada campo é a base para uma perícia de Magia (Profissão) que é predefinida para ela com o redutor de -6 (veja *Mistérios da Profissão*, pág. 162). Um druida pode ter Magia Conhecimento das Ervas, Magia Geologia, Magia Jurisprudência, Magia Meteorologia, Magia Naturalista, Magia Perícia Abrangente (Hidrologia), e Magia Psicologia. Cada uma é o predefinido de uma pequena lista de mágicas (veja *Magia Ritualística* na pág. MB242). Na verdade, operar mágicas exige Aptidão Mágica também.

Formas Animais para Virapeles

Lobo

10 pontos

Modificadores de Atributos: DX+2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; IQ-4 [-80]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT 0; Vont+5 [25]; Per+8 [40]; Deslocamento Básico+3 [15].

Vantagens: Dentes (Dentes Afiados) [1]; Olfato Discriminatório [15]; Pelagem [1]; RD 1 [5]; Suprimir Sem Imaginação [5]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 2 [2]; Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Quadrúpede [-35].

Urso

-2 pontos

Modificadores de Atributos: ST+4 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; DX+1 (Manuseadores Precários, -40%) [12]; IQ-4 [-80]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: MT 0; Vont+6 [30]; Per+4 [20]; Deslocamento Básico+1 [5].

Vantagens: Dentes (Dentes Afiados) [1]; Garras (Garras Cegas) [3]; Pelagem [1]; RD 2 [10]; Suprimir Sem Imaginação [5]; Tolerância à Temperatura 2 [2].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Manuseadores Precários [-30]; Semiereto [-5].

Alguns druidas também têm a habilidade de infligir dano a seus inimigos satirizando-os. Língua Ferina representa isso, mas seus efeitos não são engraçados. Em vez de apenas atordoar a vítima da zombaria do druida, a sátira causa um dos outros efeitos descritos em Atribuições (veja *Língua Ferina*, pág. 131). Se o druida obtiver um sucesso decisivo em uma disputa de Oratória contra Vontade, o efeito dura até que a vítima faça um teste de recuperação contra a HT; isso exige um dia de descanso. Como a maioria dos druidas pode empregar mais de um tipo de sátira, sua Língua Ferina deve ter Seletividade (+10%). Druidas muito poderosos compram a habilidade com Prazo Estendido (Permanente, +150%); a vítima deve então empreender uma missão especificada pelo druida para se livrar da sátira.

Necromantes

A arte da necromancia começa com os antigos Etruscos. A arte etrusca apresenta os mortos participando das festas dos vivos. Os mortos Romanos são em sua maioria menos ativos; A adoração aos ancestrais Romanos os impede de perturbar os vivos e lhes concede uma recompensa por permanecerem no submundo. No entanto, os espíritos

inquietos dos mortos frequentemente perturbam outras culturas no mundo Romano. Necromantes, em Roma Arcana, usam isso a seu favor, ganhando o comando dos mortos para intimidar os vivos.

Tornar-se um necromante exige um processo especial de iniciação mágica. Em termos do **GURPS**, esta é a aquisição do Talento Poderes Espirituais (pág. 159). O professor do necromante então o treina para ver ou sentir os mortos (comprado como Detectar (Espíritos), Médiun ou Ver o Invisível (Espíritos); veja *Xamanismo*, pág. 149). Isso apenas prepara um necromante para seus reais poderes.

A metacaracterística básica Espírito Imanifestado (pág. 133) descreve um espírito que pode perceber o mundo material, mas não pode falar com ele ou agir sobre ele. Outras metacaracterísticas espirituais garantem várias maneiras de agir no mundo material. O necromante possui várias formas da vantagem Atribuição, com ampliação, representando sua habilidade de dar a um espírito uma dessas metacaracterísticas. Cada forma também tem as limitações Uso Apenas em Fantasmas (-20%), Dependência de Mana (-10%; veja *Psiquismo como Magia*, pág. 158) e Requer Preparo.

Exemplo: Iturra, um xamã Basco, pode dar voz aos mortos. Ele compra isso como Atribuição 1 (Vantagem: Sem Mudez (custa 1 PF, -5%) +210%; Dependência de Mana, -10%; Uso Apenas em Fantasmas, -20%; Requer Preparo, 10 minutos, -30%) [25]. Com uma invocação ritualística de 10 minutos, ele concede a um fantasma a habilidade de falar a um custo de 1 PF por expressão. O efeito dura um minuto para cada ponto em que o espírito falha em um teste de HT.

Virapeles

Os virapeles vivem entre os bárbaros Germânicos. Ser um virapeles é um Antecedente Incomum que vale 10 pontos. As pessoas não nascem virapeles; eles devem passar por um ritual elaborado, que inclui caçar e matar um animal apropriado, preparar sua pele como uma vestimenta e formar um vínculo psíquico com o espírito do animal. Em geral, um virapeles passa por esse processo apenas uma vez na vida; ele não pode fazer isso por ninguém além de si mesmo.

Assim que tiver a pele, o virapeles pode mudar de forma a qualquer momento que desejar, simplesmente vestindo-a. Esta é a vantagem Forma Alternativa com Colapeles (RD 2, -10%; Sem Reparo, -7,5%; MT -2, -10%; Pode ser Roubadado por Furtividade ou Trapaça, -10%), o que perfaz uma limitação total de -37,5 % (Observe que Colapeles reduz as limitações de equipamento à metade de seu valor original; veja a pág. 131.) Morder não pode transmitir a condição. O virapeles não tem compulsão para assumir a forma animal e se lembra completamente de suas ações como um animal, mas adquire Bestial como uma peculiaridade... uma ligeira tendência a agir como sua forma animal.

A forma animal é fisicamente um animal natural, sem nenhuma invulnerabilidade especial para causar danos. No entanto, ele não tem a metacaracterística Animal Selvagem completa, porque não é Sem Imaginação, e qualquer que seja o IQ que o animal natural teria, o IQ da forma animal é reduzido apenas para 6 — ele retém alguma auto-consciência humana e compreensão de causa e efeito. Isso o torna muito mais perigoso do que um animal natural!

As escolhas usuais para virapeles são urso e lobo. O custo do modelo da forma de lobo é 19 pontos; com as limitações combinadas de Colapeles, o custo da pele é de 15 pontos. O custo do modelo da forma de urso é de 10 pontos; com as limitações combinadas de Colapeles, o custo da pele é de 9 pontos. A limitação Colapeles se aplica apenas à forma básica de Forma Alternativa, e não para o custo de uma forma específica.

ASTROLOGIA

Os Romanos chamam a astrologia de “a arte Caldeia”, em homenagem ao país de seu desenvolvimento (atualmente uma província fronteiriça do Império Parta). Os caldeus reais vivem no Império Romano oriental, mas em Roma e no Império Ocidental, “caldeu” geralmente significa um astrólogo. Os Romanos conservadores desconfiam da astrologia por ser uma prática estrangeira. No entanto, as crenças astrológicas são um elemento em algumas filosofias e cultos de mistério (pág. 205).

Astrologia é uma arte divinatória (veja *Vidência*, pág. 150). Olhar para o céu noturno e interpretar o que ele significa exige um teste contra Adivinhação (Astrologia). Astrólogos sérios também estudam Astronomia e podem calcular onde os planetas estarão no futuro, com alguma dificuldade devido aos limites dos algarismos Romanos (veja *Matemática*, pág. 220). Um astrônomo pode usar um planetário mecânico em vez de realizar cálculos. Interpretar o significado dos futuros sinais celestiais ainda exige um teste de Adivinhação (Astrologia).

FILOSOFIA

A filosofia no Império Romano tem várias escolas diferentes: Estóicos, Epicuristas, Céticos, Neoplatônicos e várias escolas menores. A principal diferença entre filosofia e religião está nas atitudes em relação ao ritual. Filósofos de todas as escolas geralmente acreditam em um ou mais deuses, mas consideram as práticas ritualísticas inúteis. O homem sábio, em sua opinião, julga a verdade pela evidência de sua própria mente, não confiando na tradição. Os filósofos da maioria das escolas desdenham dos sacrifícios.

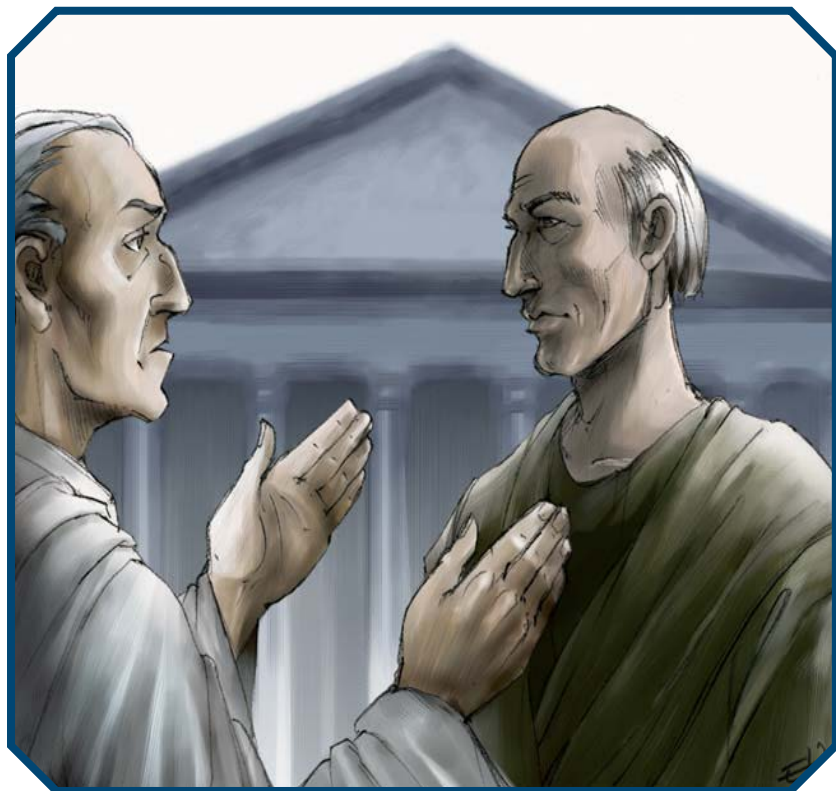
O estudo da filosofia pode ser um caminho para dons incomuns por meio do domínio da própria mente. O modelo do *Filósofo* (pág. 216) sugere habilidades adequadas para um Estóico. Os Estóicos acreditam que ninguém pode evitar seu próprio destino; muitos Estóicos acreditam na astrologia (acima). O objetivo do estoicismo é educar a própria vontade para aceitar o destino.

A outra escola que provavelmente fornecerá dons incomuns é o Neoplatonismo. Seu fundador, Plotino, nascido em AUC 958, vive em Roma como amigo de Galiano, o herdeiro imperial. No início de sua vida, ele viajou para a fronteira Parta e estudou as crenças Persas e Indianas. O neoplatonismo ensina a contemplação intelectual do divino; um Neoplatonista pode obter os benefícios da Fé Verdadeira ou ter Abascanto.

Os Epicuristas acreditam que os deuses consistem em um tipo de matéria diferente dos mortais e não se preocupam totalmente com as ações dos mortais. Seu objetivo é levar uma vida equilibrada de prazer tranquilo, evitando prazeres excessivos que causam dor ou desejo. Os Epicuristas acreditam na teoria dos quatro elementos terra, água, ar e fogo, e alguns estudam uma forma de Medicina Alternativa baseada no equilíbrio dos elementos dentro do corpo.

Os Céticos consideram todo conhecimento humano não confiável. Apesar do que o nome sugere no português moderno, os antigos céticos da Roma Antiga não se opõem necessariamente à religião. Sexto Empírico, um importante cético Romano, acreditava que as reivindicações humanas de conhecimento seriam desacreditadas e as pessoas voltariam a oferecer sacrifícios aos deuses.

Naturalmente, algumas pessoas consideram o desdém dos filósofos por cerimônias e tradições como uma razão para fazer o que bem entendem. Cidadãos comuns muitas vezes pensam que os filósofos são ridículos ou perigosos. Algumas pessoas também presumem que o aprendizado de um filósofo automaticamente dá a ele poderes mágicos. Ser um filósofo pode atrair atenção indesejada dos vizinhos. Por outro lado, a maioria dos filósofos vem de famílias de classe alta que os protegem de tal atenção.



A IRA DOS DEUSES

Com o aumento do número de cidadãos Romanos se afastando do panteão Romano para outros caminhos espirituais, Roma frequentemente irritava os deuses. Mas por muitos anos, os deuses ainda preservaram o império contra seus inimigos. Isso mudou em AUC 971, quando um menino de 14 anos chamado Heliogábalo comprou o trono imperial. Como sacerdote de Baal, Heliogábalo tentou impor sua fé a todos os Romanos, excluindo suas crenças habituais. A Guarda Pretoriana assassinou Heliogábalo e sua mãe em AUC 974, mas isso não foi suficiente para apaziguar a raiva dos deuses.

Quando estabelecido por Augusto César em AUC 727, todo o Império Romano tinha a proteção dos deuses. Bases militares Romanas ao longo de todo o *lime* mantinham santuários aos deuses. Dentro de seus limites sagrados, todo o império era uma área de santidade normal. O cerimonial mi-

litar antes da batalha convocava os deuses em auxílio de Roma; enquanto os *signíferos* de uma legião carregavam seus estandartes, a legião inteira ganhava os benefícios do Propósito Maior enquanto lutava em solo Romano. O poder dos deuses também suprimiu outros poderes sobrenaturais que eram hostis ou simplesmente descontrolados.

Essa proteção agora está perdida. Individualmente, alguns legionários ainda podem ter um Propósito Maior, mas a legião como um todo não. A adoração a Mitra é mais importante para a maioria dos soldados do que as religiões mais antigas. Os espíritos do mundo natural e dos mortos têm mais poder do que antes; muitas áreas de mana baixo são novamente normais ou de mana alto. Temendo esses poderes rivais, as pessoas se voltam diretamente, cada vez mais, para feiticeiros ou necromantes para obter ajuda. Todas essas mudanças tornam menos provável que os deuses recebam o que consideram merecido, e seu poder de ajudar Roma diminui.

Cristianismo

No cenário Roma Arcana, a fé cristã cai na área da “dúvida canônica”. Ou seja, o cenário apresentado aqui não especifica onde o cristianismo se encaixa em um mundo pagão. Os MJs podem decidir isso de acordo com seu próprio julgamento, as preferências de seus jogadores e as necessidades de sua campanha. A história legal e militar de Roma neste momento não será obviamente diferente, no início do crescimento da igreja. Mas aqui estão algumas opções:

O Cristianismo nunca surgiu nesta cronologia.

O Cristianismo existe, mas fica longe da vista de oficiais hostis e adoradores de outros deuses.

O Cristianismo existe, mas em formas bem diferentes daquelas registradas oficialmente pelos cânones católico e ortodoxo.

O Cristianismo surgiu, mas permaneceu uma seita Judaica, e em grande parte se fundiu com o Judaísmo novamente.

O Cristianismo perdeu para cultos de mistério rivais.

O Cristianismo foi absorvido pelo panteão pagão de Roma (Sétimo Severo, AUC 947–965, tinha um santuário pessoal com imagens de Abraão, Apolônio de Tiana, Cristo e Orfeu).

Como Apolônio de Tiana e Simão Mago, Jesus era considerado um feiticeiro e tem seguidores que convocam, banem e comandam os espíritos — mas não o adoram.

A queda de Roma no caos é um sinal do fim dos tempos previsto pelo cristianismo, e o apocalipse está por vir.

BESTIÁRIO

Além de animais reais, os aventureiros podem encontrar várias criaturas lendárias. Algumas são nativas do Império Romano; outros vêm de terras distantes, como a Índia (veja também a manticora, pág. 48, a formiga-da-montanha, pág. 48, e o unicórnio, pág. 49).

Anfisbena

A anfisbena é uma cobra de duas cabeças — não duas cabeças crescendo em um pescoço, mas uma cabeça em cada extremidade do corpo. Apenas uma cabeça pode golpear por turno, mas pode alternar de cabeça livremente se uma estiver fixada. Seu comprimento total é de cerca de 1,5 m. O teste de HT para seu veneno recebe um bônus de +1 se o veneno for sugado imediatamente (faça teste contra Primeiros Socorros para fazer isso corretamente).

ST 5; DX 13; IQ 2; HT 11.

Vontade 10; Per 10; Velocidade 6;

Esquiva 9; Deslocamento 4.

MT -2 (2 hexes); 5 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Tóxico 1d (Cíclico, 1 hora, 5 ciclos; Acompanhamento, Presas; Resistível, HT-5); Cabeça Adicional; Presas; Sangue Frio (10 °C); Ultraflexibilidade das Juntas; Vermiforme.

Característica emblemática: Solitário.

Perícias: Briga-15; Furtividade-13.

Aspidoquelônio

Aspidoquelônios são os maiores animais do mundo, muitas vezes maiores do que qualquer baleia. Mesmo o Oceano Atlântico só pode suportar um pequeno número deles. Em muitas ocasiões são confundidos com pequenas ilhas; os marinheiros contam histórias de aportarem em uma ilha, ascenderem de uma fogueira para cozinhar e verem a “ilha” subitamente mergulhar na água quando o calor penetrou em seu casco. Um aspidoquelônio tem o formato de uma tartaruga marinha e passa a maior parte do tempo flutuando na superfície, alimentando-se de cardumes de peixes ou mesmo de baleias. Alguns realmente têm camadas de solo e pequenas árvores em suas costas, aumentando a ilusão de que são ilhas. Um aspidoquelônio adulto tem até 700 metros de comprimento e quase metade desse número de largura.

ST 3.000; DX 8; IQ 2; HT 12.

Vontade 10; Per 10; Velocidade 5;

Esquiva 8; Deslocamento 0 (Solo).

MT +15 (140.000 hexes); 2,25 milhões de toneladas.

Características: Animal Selvagem; Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade Aquática 10); Ictioide (Deslocamento Aquático 5); Não Respira (Reserva de Oxigênio, ×300); RD 5.

Característica emblemática: Deste-mor +4.

Perícias: Natação-12.

Estirge

Aves noturnas que se alimentam de sangue. Elas normalmente voam em pequenos enxames. Todos os pássaros em um enxame dentro de um hexágono irão atacar a mesma vítima de uma vez. Para uma ameaça maior, as estirges podem aparecer em enxames não-naturais (pág. 53).

Um enxame de um hexágono tem cerca de uma dúzia de estirges. Elas voam com Deslocamento 8. Elas infligem 1d de dano por perfuração no primeiro turno. Uma armadura protege com seu RD normal. Se algum dano passar, as estirges permanecem fincadas e bebem o sangue da vítima; trate isso como um ataque de Acompanhamento que causa dano por toxina. Elas se dispersam após perder 6 PV.

Hipocampo

O cavalo do mar, capaz de ser montado ou atrelado a uma embarcação, mas perigoso para um cavaleiro que respira ar domar. Tem a cabeça de um cavalo, com uma crina longa e esvoaçante, inserida em um corpo vertical semelhante a um peixe, como o de um cavalo-marinho. Como uma criatura do oceano aberto, não aguenta ser encarcerado ou confinado.

ST 20; DX 9; IQ 3; HT 11.

Vontade 11; Per 11; Velocidade 5; Esquiva 8; Deslocamento 0 (Solo).
MT +1 (3 hexes); 5.500 kg.

Características: Animal Selvagem; Deslocamento Ampliado 1/2 (Velocidade Aquática 12); Golpeadores (Cauda; Desajeitado; Arco Limitado, Costas); Ictioide (Deslocamento Aquático 8); Mordida Fraca; Não Respira (Guelras; Respira Somente Água); Visão Periférica.

Característica emblemática: Fobia (Espaços Fechados).

Perícias: Briga-10; Montaria-12.

Megalogrifo

O megalogrifo é uma espécie de tricerátopo, trazido para o Império Romano de uma vasta caverna sob a terra. Eles não são muito adestráveis, mas são valorizados nas arenas. Os generais Romanos ocasionalmente fazem experiências com eles.

ST 50; DX 12; IQ 2; HT 16.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 6; Esquiva 10; Deslocamento 7.
MT +5 (40 hexes); 6.750 kg.

Características: Animal Selvagem; Bico Afiado; Deslocamento Ampliado 1/2 (Velocidade no Solo 10); Dieta Restrita (Plantas); Garras Cegas; Golpeadores (Arco Limitado, Frontal); Quadrúpede; RD 2; RD 4 (Parcial, Apenas o Crânio); Reflexos em Combate.

Característica emblemática: Fúria.

Perícias: Briga-12.

Sátiro

Sátiros não são realmente “bestas”; seu IQ 7 os coloca na faixa sapiente. Mas eles não falam uma língua e levam uma vida solitária, morando na floresta com pouca tecnologia. Fisicamente, um sátiro se parece com um homem bastante baixo e peludo, com chifres e cascos de cabra. Em termos comportamentais, eles são famosos por seus apetites sexuais e por sua busca por mulheres humanas.

ST 7; DX 14; IQ 7; HT 10.

Vontade 12; Per 12; Velocidade 6; Esquiva 9; Deslocamento 9.
MT -1 (1 hex); 20 kg.

Características: Animal Selvagem; Audição Aguçada 2; Cascos; Equilíbrio Perfeito; Golpeador por Contusão (Chifres; Não Pode Aparar; Arco Limitado); Impulsividade; Mão Fraca 1; Visão Noturna 4.

Característica emblemática: Luxúria.

Perícias: Salto-14; Sex Appeal-12.

A Busca de Empédocles

Séculos atrás, em AUC 324, o filósofo Grego Empédocles desceu à cratera do Monte Etna, liderando um pequeno grupo de discípulos. Eles descobriram um portal oculto para um vasto reino subterrâneo cheio de criaturas estranhas, muitas muito maiores do que qualquer outra na superfície. Empédocles não sobreviveu à aventura, mas alguns de seus seguidores voltaram, levando alguns animais menores que haviam capturado.

Desde aquela época, os Empedocleanos mapearam grande parte deste submundo. Guiados por eles, as expedições entram nesse submundo para trazer de volta mais feras estranhas. Os imperadores as apresentam no Coliseu nos maiores jogos, como os jogos que celebram o milênio de Roma; os templos mostram seus restos mortais como evidência da era mítica dos gigantes; generais ambiciosos ocasionalmente fazem experiências com elas no campo de batalha. O perigo de capturá-las as mantém raras, mas todos no Império já ouviram falar delas.

Claro, essas feras são dinossauros — ou, mais precisamente, os fantasmas dos dinossauros, assombrando as profundezas da terra. A cratera do Monte Etna é uma porta de entrada para a vida após a morte, não dos homens, mas de eras anteriores à humanidade. O sacrifício de Empédocles comprou o segredo de como apaziguar seus guardiões, para que seus seguidores pudessem trazer seus habitantes de volta ao mundo dos vivos. E talvez um dia algum filósofo ousado encontre a outra entrada da caverna, em uma ilha desconhecida além do vento norte, reservada pelos deuses para os mortos abençoados — cujos residentes podem incluir o próprio Empédocles.



PERSONAGENS

Então falou o bravo Horácio,
o Capitão do Portão:
"Para cada homem nesta terra,
a morte chega cedo ou tarde;
E como pode o homem morrer melhor
do que enfrentar adversidades
terríveis,
Pelas cinzas de seus pais
e os templos de seus deuses... ?

"Desça a ponte, Senhor Cônsul,
com toda a velocidade que puder!
Eu, com mais dois para me ajudar,
vou segurar o inimigo em jogo.
Em seu caminho estreito,
mil podem ser parados por três:
Agora, quem vai ficar em cada mão
e manter a ponte comigo?"

– Thomas Babington Macaulay,
"Horatius"

MODELOS RACIAIS

A humanidade domina Roma Arcana; não existem civilizações não-humanas. No entanto, há uma variedade de seres sobrenaturais.

Larva

240 pontos

As larvas são espíritos dos mortos que não foram sepultados. Os ritos funerários Romanos tornam as larvas raras entre os mortos Romanos. Em alguns povos mais velhos, como os Bascos do sul da Aquitânia e do norte da Hispânia, os mortos voltam com mais frequência para forçar os vivos a prestar-lhes homenagens. A forma usual de homenagem é o sangue derramado de um animal sacrificial; 1 PV de sangue uma vez por mês é suficiente. Uma larva que perde sua oferenda mensal deve fazer um teste contra a HT. Em uma falha no teste, ele deve fazer testes de envelhecimento (sua vantagem Idade Imutável fica suspensa); em uma falha crítica, ele sofre os efeitos da falha de testes de envelhecimento para todos os atributos. Ele pode se recuperar da sua última rodada de testes de envelhecimento, mas isso exige sacrifício humano, o que é difícil de organizar em áreas sob a lei Romana. Por fim, uma larva murchará, se sua vítima puder resistir às suas demandas.

As larvas reforçam suas demandas aparecendo para os vivos e fazendo gestos para indicá-las. Se a larva se concentrar, ela pode se envolver

em uma Disputa Rápida de Vontade contra Vontade; se tiver sucesso, a habilidade de seu alvo de sentir prazer é perdida por 10 minutos por cada ponto na margem de fracasso. Se tiver sucesso por 5 ou mais, o alvo fica deprimido até o ponto de total apatia pelo mesmo período. O teste tem um redutor de -1 por metro de distância entre a larva e o alvo. As próprias larvas sofrem dessa mesma tristeza, permanentemente — isso pode ser visto em seus rostos abatidos quando se tornam visíveis -, mas ainda se apegam desesperadamente à sua existência sombria.

Modificadores de Características Secundárias: Vont+2 [10].

Vantagens: Aparição [2]; Atribulação 1 (HT-0; Afeta a Matéria, +40%; Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem: Incapaz de Sentir Prazer, +15%; Prazo Estendido, 30x, +40%; Imprecação, +100%; Deve Ficar Visível, -10%; Desvantagem Secundária: Depressão Crônica (6), +6%) [31]; Espírito Imanifestado [149]; Espírito Mágico [80].

Desvantagens: Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Incapaz de Sentir Prazer [-15]; Insensível [-5]; Manutenção (Uma pessoa; Mensal; Usando Ritual Religioso) [-2]; Sem Imaginação [-5].

Peculiaridades: Prefere exigir homenagens de parentes sanguíneos vivos. [-1]

Traços Inerentes: Pode ser preso, exorcizado ou repellido pela Fé Verdadeira; Uma falha no teste de HT após vencido o período de manutenção exige testes de envelhecimento.

Ninfa

225 pontos

As ninfas aparecem em algumas variações, uma para cada tipo de terreno, embora os Gregos e Romanos só estivessem familiarizados com algumas delas: oréades nas montanhas, dríades nas florestas, náíades nos rios e nereidas nos oceanos. Cada ninfa está ligada a um domínio específico. Uma ninfa comum conhece várias mágicas que são adequadas ao seu ambiente especial, mas deve se materializar para operá-las.

Modificadores de Atributos: HT+5 [50].

Modificadores de Características Secundárias: Per+1 [5].

Vantagens: Aparência (Bonito) [12]; Aptidão Mágica 1 [15]; Espírito Imanifestado [149]; Materialização (1 PF/minuto) [22].

Desvantagens: Dependência (Mana; De Hora em hora) [-25].

Peculiaridades: Nunca usa roupas; Prefere o mana de seu próprio domínio; Protetor de plantas e animais em seu domínio. [-3].

Traços Inerentes: Sua aparência sugere o ambiente natural de seu domínio.

Características Étnicas

Os Romanos acreditam que cada nacionalidade tem seu próprio Gênio, o que lhe confere uma personalidade distinta. Os MJs podem apoiar essa ideia, dando características emblemáticas às várias nacionalidades. (Isso não significa que cada pessoa deve ter as características emblemáticas de sua cultura.) As seguintes características são indicadas:

Etnia	Característica
Basco	Venturoso [15]; NT Baixo -1 [-5]
Britânico/Gaulês	Voz Melodiosa [10]
Egípcio	Devoção 1 [5]
Germânico	Boa Forma [5]
Grego	Versátil [5]
Judaico	Sábio 1 [10]; Sem Imaginação [-5]
Persa	Empatia com Animais [5]
Romano	Camaleão Social [5]

MODELOS OCUPACIONAIS

Roma oferece várias ocupações distintas para aventureiros. Alguns são variações especializadas de ocupações de fantasia padrão, como um guerreiro ou mago; outros refletem o meio cultural Romano. Compre todas as perícias em NT2. Esses modelos são projetados para uso em uma campanha de 150 pontos; eles refletem personagens experientes com habilidades superiores.

Cirurgião

125 pontos

Tendo acesso limitado à magia de cura, os Romanos frequentemente precisam buscar cirurgiões para tratamento de ferimentos. Muitos cirurgiões aprendem o ofício no exército, e este modelo pressupõe alguma experiência militar.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Destreza Manual Elevada 2 [10] e 20 pontos escolhidos entre: Ambidestria [5], Hierarquia Militar [5/nível] ou Hierarquia Honorária [1/nível], Obstinado [5], Riqueza (Confortável) [10] ou (Rico) [20], ou Visão Aguçada [2/nível].

Desvantagens: Uma entre: Código de Honra (Profissionais) [-5], Senso do Dever (Pacientes) [-5], ou Voto (Juramento de Hipócrates) [-5]; e -15 pontos escolhidos dentre: Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], Insensível [-5], Pacifismo (Legítima Defesa) [-15], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Cirurgia (MD) IQ+2 [8]-16†; Primeiros Socorros (F) IQ+2 [4]-16.

Perícias Secundárias: Administração (M) IQ-1 [1]-13; Fisiologia (D) IQ-2 [1]-12; Pedagogia (M) IQ-1 [1]-13. Uma entre: Caminhada (M) HT [2]-11, Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2]-10, ou Tripulante de Navio (F) IQ+1 [2]-15. Uma entre: Artista (Arte Corporal), Epidemiologia, Perícia Forense, Filosofia Natural, ou Naturalista, todas (D) IQ-2 [1]-12; ou Medicina Alternativa (D) Per-2 [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Arma de Arremesso (Lança) (F) DX [1]-10; Costura (F) DX+2 [1]-12†; Escudo (F) DX [1]-10; Espadas Curtas (M) DX [2]-10; Soldado (M) IQ-2 [1]-12; Trato Social (Exército) (F) IQ [1]-14.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

† +2 pela Destreza Manual Elevada.

Descrição do Emprego

Os cirurgiões consertam ossos quebrados, arrancam dentes, limpam e costuram feridas e, às vezes, tentam procedimentos mais arriscados. Às vezes seus pacientes agradecem.

Pré-requisitos: Cirurgia 14+.

Teste de Desempenho: Cirurgia.

Salário Mensal: \$1.000. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Cortesã

125 pontos

Cortesãs são uma marca de sociedades aristocráticas como a Romana: mulheres que acham o casamento menos vantajoso do que conta com os favores de homens ricos e poderosos sem vínculos formais. Os aspectos físicos da transação podem ser os menos importantes. Os homens procuram cortesãs em busca de um ouvido compreensivo, conversa inteligente, perspicácia, bom entretenimento ou sofisticação em arte, moda e culinária. Os aspectos financeiros muitas vezes são tratados de forma discreta, na forma de presentes e favores.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 12 [0]; Vontade 11 [0]; Per 12 [5]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Riqueza (Confortável) [10]; Sedutor 1 [5]; e 25 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10], Carisma [5/nível], Clericato (Iniciada de Ísis) [5], Empatia [15] ou Sensível [5], Facilidade para Idiomas [10], Idioma [1-6], Por Dentro da Moda [5], Resistente (Doenças) [3 ou 5], Sedutor [5/nível], Tolerância ao Alcool [1], Versátil [5]*, Voz Melodiosa [10], níveis adicionais de Sedutor [5/nível], ou trocar a Aparência (Atraente) [4] por (Bonito) [12] ou (Muito Bonito) [16].

Desvantagens: Estigma Social (Minoria: Mulher Incasta) [-10] e -10 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10†], Código de Honra (Profissionais) [-5], Compulsão (Boemia Compulsiva ou Gastar Compulsivamente) [-5†], Egoísmo [-5†], Excesso de Confiança [-5†], Inveja [-10], ou Luxúria [-15†].

Perícias Primárias: Boemia (F) HT+1 [2]-13; Perícia Profissional (Cortesã) (M) IQ+2 [8]-13; Sex Appeal (M) HT+2 [4]-14†**.



Perícias Secundárias: Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+1 [2]-12. *Três* entre: Assuntos Atuais, Conhecimento do Terreno, ou Jogos de Entretenimento, todas (F) IQ+2 [4]-13; Maquiagem (F) IQ+3 [4]-14**; Canto (F) HT+3 [4]-15**; Arte Erótica ou Dança, ambas (M) DX+2 [4]-13**; Connoisseur, Poesia, ou Política, todas (M/A) IQ+1 [4]-12; Oratória (M) IQ+1 [4]-12; ou Diplomacia, Instrumentos Musicais, ou Literatura, todas (D) IQ-2 [4]-11.

Perícias de Antecedentes: Quatro entre: Costura ou Faca, ambas (F) DX+1 [2]-12; Culinária, Jardinagem, ou Mímica/Pantomima, todas (F) IQ+1 [2]-12; Dissimulação, Ocultamento, ou Pedagogia, todas (M) IQ [2]-11; Linguagem Corporal ou Observação, ambas (M) Per [2]-12; Artista (Decoração de Interiores), Contabilidade, ou Venefício, todas (D) IQ-1 [2]-10; ou Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11.

* A vantagem Versátil pode beneficiar a Arte Erótica.

† Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

‡ +1 pela Aparência (Atraente).

** +1 pelo Sedutor.

Personalização: Os rumores costumam atribuir um fascínio sobrenatural a cortesãs famosas. Uma cortesã pode ter uma ou mais perícias de Deslumbrar (veja pág. MB194) com Sex Appeal em vez de Oratória (pág. MB215) como pré-requisito. O acesso a essas perícias deve exigir um Antecedente Incomum [10]: o favor de um deus ou feiticeiro poderoso ou o treinamento de um culto misterioso — talvez os segredos do fascínio da lendária Cleópatra tenham sido preservados. Essas mulheres podem praticar a Doutrinas Religiosas (Misticismo ou Ritualismo).

Descrição do Emprego

A típica cortesã é dona de sua própria casa, onde recebe visitas discretas de homens prósperos.

Pré-requisitos: Atraente; Sex Appeal 12+; Trato Social 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com o NH mais baixo. Em caso de falha crítica, perde o prestígio com seus patronos; sem renda até se estabelecer em outra cidade.

Salário Mensal: \$1,350. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Engenheiro

125 pontos

No Império Romano, os engenheiros têm duas especializações principais: civil e militar. Engenheiros militares servem com as legiões, construindo fortificações ou penetrando nelas. Os engenheiros civis dirigem projetos de obras públicas, como aquedutos, balneários públicos, pontes, estradas e esgotos. Muitos engenheiros têm conhecimento em ambas as áreas, seja como legionários destacados com projetos civis ou como legionários aposentados com uma segunda carreira. Este modelo também oferece opções para arquitetos navais.

Atributos: ST 11 [10]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 11 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hierarquia Administrativa 1 ou Hierarquia Militar 1 [5]; e 25 pontos escolhidos entre: Artífice [10/nível], Cálculos Instantâneos [2], Carisma 1 [5], Desenvolvedor [25], Equilíbrio Perfeito [15], Memória Eidética (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [3] ou Memória Fotográfica (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [5], Obstinado [5], Patrono [Varia], Perspicácia Comercial [10/nível], Senso de Direção [5], Versátil [5], ou níveis adicionais de Hierarquia [5/nível].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5] e -15 pontos escolhidos entre: Circunspeção [-10], Dever [-2 a -15], Distração [-15], Estigma Social (Propriedade Valiosa) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Senso do Dever (Trabalhadores) [-5], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Engenharia (Artilharia, Bélica, Civil, Navios ou Mineração) (D) IQ+1 [8]-15. *Uma* entre: Entrada Forçada (F) DX+2 [4]-12; Armeiro (Armas Pesadas), Arquitetura, ou Perícia Abrangente (Hidrologia), todas (M) IQ+1 [4]-15; ou Matemática (Topografia) (D) IQ [4]-14.

Perícias Secundárias: Administração (M) IQ-1 [1]-13. *Duas* entre Carpinaria ou Alvenaria, ambas (F) IQ [1]-14; ou Armadilhas, Carroceiro (Bois, Elefantes, ou Equinos), Mecânica, ou Soldado, todas (M) IQ-1 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: *Uma* entre: Briga (F) DX+1 [2]-11, Boemia (F) HT+1 [2]-11, ou Caminhada (M) HT [2]-10. *Três* entre Canhoneiro (Catapulta) ou Habilidade com Nós, ambas (F) DX [1]-10; Camuflagem, Assuntos Atuais (Ciência & Tecnologia), Primeiros Socorros, Mímica/Pantomima, Trato Social (Exército), ou Tripulante de Navio, todas (F) IQ [1]-14; Captação (F) Per [1]-14; Artilharia (Catapulta), Cartografia, Liderança, Meteorologia, ou Prospeção, todas (M) IQ-1 [1]-13; ou Arqueologia, Ciência Militar, ou Contabilidade, todas (D) IQ-2 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Os engenheiros trabalham para o governo ou para homens ricos que buscam carreiras no governo pagando por projetos de construção.

Pré-requisitos: Engenharia 12+; Administração 11+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com o NH mais alto. Em caso de falha crítica, perde o emprego.

Salário Mensal: \$675.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Feiticeiro

125 pontos

Este modelo descreve um feiticeiro que aprendeu sua arte por meio de suas próprias investigações.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5] e 25 pontos escolhidos dentre: Aptidão Mágica [10/nível], Carisma [5/nível], Memória Eidética (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [3] ou Memória Fotográfica (Requer Preparo: 1 hora, -50%) [5], Obstinado [5], Patrono (Mentor; Habilidades Especiais, +50%) [Varia], Reconhecimento Social (Temido) [5/nível], ou Riqueza [10 ou 20].

Desvantagens: Um total de -15 pontos dentre: Briguento [-10*], Convulsões Pós-combate [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Inveja [-10], Magnetismo Sobrenatural [-15], Megalomania [-10], Riqueza (Batalhador) [-10], Solitário [-5*], Viciado em Trabalho [-5], Voto [-5 a -15], ou Xenofilia [-10*].



Perícias Primárias: Pesquisa (M) IQ [2]-14; Magia Ritualística (MD) IQ [8]-14; uma escola (MD) IQ [4]-13.

Perícias Secundárias: Meditação (D) Vont-2 [2]-12; uma escola (MD) IQ-1 [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Ocultismo (M) IQ-1 [1]-13; Pedagogia (M) IQ-1 [1]-13. *Duas* entre: Adivinhação, Conhecimento Oculto, ou Poesia, todas (M) IQ-1 [1]-13; Artista (Arte Corporal ou Ilusionismo), Desenho de Símbolos, Filosofia, Naturalista, ou Tanatologia, todas (D) IQ-2 [1]-12; Medicina Alternativa (D) Per-2 [2]-12; ou Sonhos ou Exorcismo, ambas (D) Vont-2 [1]-12.

Mágicas: Quaisquer quatro mágicas em nível predefinido+1 [2].

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Os feiticeiros geralmente trabalham por conta própria, fornecendo ajuda ou instrução mágica a qualquer um que a peça.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 0; Magia Ritualística 14+.

Teste de Desempenho: Magia Ritualística. Em caso de falha crítica, depara-se com ser sobrenatural hostil; faça Verificação de Pânico com redutor de -6.

Salário Mensal: \$1.000. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Filósofo

125 pontos

Este modelo é especificamente para um adepto do estoicismo, uma filosofia que enfatiza a escolarização da própria vontade para a aceitação tranquila da necessidade. O estoicismo atraiu a aristocracia Romana, mas encontrou adeptos em todos os níveis da sociedade, desde escravos até o imperador Marco Aurélio. Variações neste modelo podem definir as outras escolas influentes de pensamento.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [10]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hipoalgia [10]; Fleuma [15]; ou Grego ou Latim (Com Sotaque/Materna) [5]; e 15 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10], Aliados (Discípulos) [Varia], Indomável [15], Longevidade [2], Memória Eidética (Requer Preparo: 10 minutos, -30%) [4] ou Memória Fotográfica (Requer Preparo: 10 minutos, -30%) [7], Obstinado [5], Propósito Maior [5], Reconhecimento Social (Respeitado) [5/nível], Sábio 1 [10], ou Visualização [10].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5] e -20 pontos entre: Circunspeção [-10], Compulsão (Debate Compulsivo) [-5*], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-10*], Fanatismo [-15], Fantasias

(Menor) [-5], Honestidade [-10*], Insensível [-5], Pacifismo (Legítima Defesa) [-15], Senso do Dever [-2 a -20], Viciado em Trabalho [-5], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Astronomia (Observacional) (M) IQ+2 [8]-14; Filosofia Natural (D) IQ+2 [12]-14; Filosofia (Estoicismo) (D) IQ+2 [12]-14.

Perícias Secundárias: Observação (M) Per+1 [4]-13; Pesquisa (M) IQ [2]-12. Uma entre: Escrita, Oratória, ou Pedagogia, todas (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias de Antecedentes: Adivinhação (Astrologia) (M) IQ-1 [1]-11; Meditação (D) Vont-2 [1]-12. Uma entre: Arquitetura (M) IQ-1 [1]-11; Diagnose, Geografia, História, Jurisprudência, Linguística, Matemática, Naturalista, ou Perícia Abrangente (qualquer), todas (D) IQ-2 [1]-10; ou Medicina Alternativa (D) Per-2 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

Gladiador

125 pontos

Tanto artista quanto guerreiro, você ganha a vida arriscando a vida na arena. A maioria dos gladiadores são escravos, o que limita suas opções como aventureiros... mas os homens livres às vezes lutam na arena, por dinheiro ou para mostrar sua coragem e habilidade, e os escravos podem comprar sua liberdade após uma carreira de sucesso. Este modelo representa um ex-gladiador ainda mantém suas habilidades. Evidências documentais e arqueológicas sugerem que algumas mulheres podem ter lutado na arena; desta forma, uma mulher pode adquirir perícias de combate.

Um ex-gladiador que foi escravo durante sua carreira na arena, como a maioria era, deve ter Status -2.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Reflexos em Combate [15]; ou +2 ST [20] ou +1 DX [20]; e 15 pontos escolhidos dentre: Abençoado (Feitos Heróicos) [10], Aparência (Atraente) [4], Carisma [5/nível], Contato (Da vida como gladiador) [Varia], Destemor [2/nível], Estilo [1], Hipoalgia [10], Reconhecimento Social (Temido) [5/nível], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Riqueza (Confortável) [10], ou transforme Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Arena) [-5], Compulsão (Boemia Compulsiva ou Jogatina Compulsiva) [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5], Maneta (Uma Mão) [-15], Sem um Dedo [-2 ou -5], Status -2 [-10], Veracidade [-5*], ou Zarolho [-15].

Perícias Primárias: Escolha um dentre os seguintes combinados:

Bestiário: Chicote (M) DX+1 [4]-13; Escudo (F) DX+2 [4]-14; Lança (M) DX+1 [4]-13.

Dimaquero: Espadas de Lâmina Larga (M) DX+3 [12]-15.

Eques: Cavalgar (Cavalo) (M) DX+2 [8]-14; Espadas de Lâmina Larga (M) DX [2]-12; Lança (M) DX [2]-12.

Mirmilão: Escudo (F) DX+2 [4]-14; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14.

Retiário: Lança (M) DX+1 [4]-13; Rede (D) DX+1 [8]-13.

Secutor: Corrida (M) HT+2 [8]-14; Faca (F) DX+2 [4]-14.

Trácio: Escudo (F) DX+2 [4]-14; Espadas Curtas (M) DX+2 [8]-14.

Perícias Secundárias: Atuação (M) IQ+1 [4]-11; Jogos de Entretenimento (Arena) (F) IQ+1 [2]-11; Tática (D) IQ [4]-10.

Perícias de Antecedentes: Intimidação (M) Vont+1 [4]-11 e uma entre: Briga (F) DX [1]-12; Assuntos Atuais (Esportes) ou Primeiros Socorros, ambas (F) IQ [1]-10; Boemia (F) HT [1]-12; Jogos de Azar ou Manha, ambas (M) IQ-1 [1]-9; ou Sex Appeal (M) HT-1 [1]-11.

Técnicas: Escolha abaixo o combinado que corresponde ao escolhido nas perícias primárias:

Bestiário: Fintar (D) Lança+2 [3]-16.

Dimaquero: Ataque com Duas Armas ou Treino em Armas na Mão Inábil (D) Espadas de Lâmina Larga-2 [3]-13.

Eques: Fintar na Montaria (D) Lança-2 [3]-10, Montar Rápido (D) Cavalgar-1 [3]-13, ou Soltar as Rédeas (D) Cavalgar-1 [3]-13.

Mirmilão: Conservar a Arma (D) Espadas de Lâmina Larga+2 [3]-16, Desarmar (D) Espadas de Lâmina Larga+2 [3]-16, ou Fintar (D) Espadas de Lâmina Larga+2 [3]-16.

Retiário: Fintar (D) Rede+2 [3]-15.

Secutor: Fintar (D) Faca+2 [3]-16.

Trácio: Conservar a Arma (D) Espadas Curtas+2 [3]-16, Desarmar (D) Espadas Curtas+2 [3]-16, ou Fintar (D) Espadas Curtas+2 [3]-16.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pag. MB120.

Descrição do emprego

A maioria dos gladiadores são escravos e não conseguem ficar com todos os seus ganhos. Mas alguns gladiadores livres voltam à arena.

Pré-requisitos: Atuação 11+ e uma perícia de arma 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, perde uma luta e é sentenciado à morte.

Salário Mensal: \$1.350. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

Legionário

125 pontos

As legiões são a infantaria pesada de Roma; A estratégia e as táticas Romanas dependem principalmente de suas habilidades. Os legionários treinam rigorosamente para suas atividades militares, mas também atuam em funções administrativas e de aplicação da lei; a maioria também tem perícias de atividades artesanais. Este modelo representa um plebeu que entrou na legião como um soldado comum e ainda está em serviço.

Atributos: ST 12 [20]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 11 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hierarquia Militar 0 [0]; Reflexos em Combate [15]; e 35 pontos escolhidos dentre: Ambidestria [5], Artífice [10/nível], Carisma [5/nível], Clericato (Iniciado no Mitraísmo) [5], Destemor [2/nível], Hierarquia Militar [5/nível], Noção do Perigo [15], Poderes Legais [5], Riqueza (Confortável) [10], Senso de Direção [5], ou transforme Boa Forma [5] em Ótima Forma [15].

Desvantagens: Dever (12 ou menos) [-10]; ou Código de Honra (Soldados) [-10] ou Segredo [-10]; e -15 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Compulsão (Jogatina Compulsiva ou Gastar Compulsivamente) [-5*], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Insensível [-5], Intolerância [-5 ou -10], Luxúria [-15*], No Limite [-15*], Riqueza (Batalhador) [-10], Sem um Dedo [-2 ou -5], Senso do Dever (Centúria ou Legião) [-5], ou Zarolho [-15].

Perícias Primárias: Caminhada (M) HT+2 [8]-13; Escudo (F) DX+2 [4]-13; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-13.

Perícias Secundárias: Arma de Arremesso (Lança) (F) DX+1 [2]-12; Intimidação (M) Vont+1 [4]-11; Observação (M) Per [1]-11; Trato Social (Exército) (F) IQ+1 [2]-11; Soldado (M) IQ+2 [8]-12; e uma entre: Alvenaria, Canhoneiro (Catapulta) (F) DX+2 [4]-13; Carpintaria, ou Primeiros Socorros, todas (F) IQ+2 [4]-12; Armadilhas, Armeiro, Artilharia (Catapulta), Liderança, Ferreiro, ou Pedagogia, todas (M) IQ+1 [4]-11; ou Instrumentos Musicais (Trompete) (D) IQ [4]-10.

Perícias de Antecedentes: Natação (F) HT [1]-11; Salto (F) DX [1]-11; Sobrevivência (qualquer) (M) Per-1 [1]-10; e três entre: Briga (F) DX+1 [2]-12; Boemia (F) HT+1 [2]-12; Captação (F) Per+1 [2]-12; Furtividade (M) DX [2]-11; Administração, Armeiro, Jogos de Azar, Meteorologia, Navegação (Terrestre) (M) IQ [2]-10; ou Ritual Religioso (D) IQ-1 [2]-9.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pag. MB120.

Personalização: Para uma ênfase diferente, pegue Hierarquia Religiosa como Sacerdócio Mitraísta [5/nível] e acrescente algumas das vantagens e mágicas que se tornam disponíveis nas Hierarquias Mitraístas mais altas.

Descrição do Emprego

Um legionário comum ganha um salário baixo — mas é mais do que o agricultor médio ganha e tem um salário anual fixo. Mesmo se o pagamento atrasar, ele tem um quartel para morar e o imperador não pode se dar ao luxo de deixá-lo morrer de fome. Em tempos de paz, os legionários costumam servir como trabalhadores, escriturários ou aplicadores da lei; na guerra, eles enfrentam os piores inimigos de Roma no campo de batalha.

Pré-requisitos: Escudo 12+; Espadas de Lâmina Larga 12+; Trato Social (Exército) 11+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais alto. Em caso de falha crítica, em tempos de paz, açoitado, 1d de dano; em tempos de guerra, ferido em batalha, 3d de dano.

Salário Mensal: \$450.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Magistrado

125 pontos

Os magistrados Romanos, mesmo atuando como juízes, não são árbitros neutros e inertes ao estilo dos juízes no direito britânico, americano ou brasileiro; eles buscam ativamente as informações necessárias para decidir um caso. A lei restringe seus métodos — por exemplo, homens livres não podem ser torturados, por outro lado o testemunho de um escravo seja legalmente válido apenas se ele tiver passado por sessões de tortura. Mas eles fazem a investigação que julgam necessária para chegar a um veredicto. No caos do AUC 1011, os magistrados podem ocasionalmente ter que examinar algumas questões incomuns.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [10]; Per 11 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hierarquia Administrativa 2 [10]; Poderes Legais [5]; Riqueza (Decurial) [60]; Status 2 [5]*; e 25 pontos escolhidos dentre: Aliados (Autoridades Policiais) [Varia], Carisma [5/nível], Memória Eidética (Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [4], Obstinado [5], Perspicácia Comercial [10/nível], Propósito Maior [5], Renda Própria [1/nível], Voz Melodiosa [10], ou níveis adicionais de Hierarquia Administrativa [5/nível].

Desvantagens: Dever (12 ou menos; Inofensivo) [-5]; ou Código de Honra (Romano) [-10] ou Segredo [-10]; e -35 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5†], Egoísmo [-5†], Fanatismo [-15], Honestidade [-10†], Inveja [-10], Sanguinolência [-10†], Segredo [-5 a -30], Sem Imaginação [-5], Senso do Dever (Família ou Cidade) [-5] ou (Império) [-10], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Jurisprudência (D) IQ+1 [8]-12. Duas entre Administração, Oratória, e Política, todas (M) IQ+2 [8]-13.

Perícias Secundárias: Ritual Religioso (D) IQ [4]-11. Uma entre: Assuntos Atuais ou Conhecimento do Terreno, ambas (F) IQ [1]-11. Uma entre: Conhecimento Oculto (Conspirações), Criminologia, ou Interrogatório, todas (M) IQ+1 [4]-12; Psicologia (D) IQ [4]-11; ou Detecção de Mentiras (D) Per [4]-11.

Perícias de Antecedentes: Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ [1]-11. Uma entre: Arquitetura ou Cultivo, ambas (M) IQ+1 [4]-12, ou Finanças (D) IQ [4]-11. Uma entre: Jardinagem (F) IQ+1 [2]-12; Connoisseur ou Poesia, ambas (M) IQ [2]-11; ou Filosofia, História, ou Literatura, todas (D) IQ-1 [2]-10.

* +1 de Status recebido sem custo pela Riqueza.

† Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Como um dos dois magistrados chefes de sua cidade, você preside as reuniões do conselho municipal, dirige as investigações dos crimes locais e julga os acusados.

Pré-requisitos: Status 2; Administração, Política, ou Oratória com NH 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, cai em desgraça, ganha -2 na Reputação em sua cidade.

Salário Mensal: \$90.000.

Nível de Riqueza: Decurial.



Peregrino

175 pontos

Em nada lembra um Romano, mas um agente da Patrulha Infinity, enviado para investigar esta estranha cronologia. Roma Arcana é um mundo que quebra as regras, já que lá a magia funciona e, como tal, está fechado para todos, exceto para agentes e pesquisadores altamente qualificados (recomendado para campanhas de 200 pontos e acima). O modelo a seguir define um agente do Serviço de Entrada *como ele se pareceria do ponto de vista de um nativo de Roma Arcana*:

Atributos: ST 12 [20]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 5,5 [0].

Vantagens: Antecedentes Incomuns [5]; Grego Clássico ou Latim Clássico (Materna) [6]; Português (Materna) [0]; NT Alto +6 [30];

Patrono: Patrulha Infinity (6 ou menos; Habilidades Especiais, +100%; Intervenção Mínima, -50%) [19]; Riqueza (Rico) [20]; e 10 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10], Aptidão Mágica 0 [5], Boa Forma [5], Carisma 1 [5], Facilidade para Idiomas [10], Idioma (Linha-base ou Império Romano) [1-6], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], ou Resistente (Doenças) [3 ou 5].

Desvantagens: Antecedentes Mundanos [-10]; Dever (Investigar artes, instituições e costumes Romanos; 15 ou menos) [-15]; Segredo (Visitante de outro mundo) [-10]; e -15 pontos entre: Código de Honra (Cavaleiros) [-10] ou (Profissionais) [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Fantasia (A Magia não funciona) [-5], Magnetismo Sobrenatural [-15], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10] ou (Legítima Defesa) [-15], Solitário [-5*], Viciado em Trabalho [-5], ou -1 na ST [-10].

Perícias Primárias: Dissimulação (M) IQ+1 [4]-13; Observação (M) Per+2 [8]-14. *Uma* entre: Antropologia ou Sociologia (D) IQ+1 [8]-13.

Perícias Secundárias: Cartografia (M) IQ [1]-11; Diplomacia (D) IQ [4]-12; História (Império Romano) (D) IQ-1 [2]-11. *Duas* entre: Connoisseur ou Ocultismo, ambas (M) IQ+1 [4]-13; ou Arqueologia, Economia, Jurisprudência (Romana), Linguística, Ciência Militar, ou Ciência Política, todas (D) IQ [4]-12.

Perícias de Antecedentes: Administração (M) IQ-1 [1]-11; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Ocultamento (M) IQ-1 [1]-11; Operação de Computadores/NT8 (F) IQ [1]-12; Primeiros Socorros/NT8 (F) IQ [1]-12; Sobrevivência (Florestas) (M) Per-1 [1]-11. *Uma* entre: Bastão (M) DX+1 [4]-12, Faca (F) DX+2 [4]-13, ou Judô (D) DX [4]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PERÍCIAS

Esta vantagem tem uma interpretação especial em Roma Arcana:

Memória Eidética veja pág. MB69

Oradores e eruditos Romanos são treinados na técnica da memória artificial. Esta forma do primeiro nível de Memória Eidética pode ser aprendida. Para desenvolver uma memória artificial, o orador visualiza um edifício, chamado de “casa da memória” ou “palácio da memória”, até que possa lembrar cada cômodo em detalhes. Para memorizar algo específico, como os fatos de um processo judicial, ele visualiza objetos físicos que o lembram do que deseja lembrar e os arruma em algum local da casa da memória. Então, para relembrá-los, ele se imagina naquela sala olhando para aqueles objetos.

Uma casa de memória permanece armazenada na memória do usuário, esteja ele visitando-a ativamente ou não. A vantagem Sonda Mental, ou mágicas com efeitos comparáveis, podem pesquisar a casa da memória de outra pessoa. Duas pessoas que compartilham um Elo Mental podem visitar as casas de memória uma da outra.

As seguintes desvantagens têm versões modificadas em Roma Arcana:

Código de Honra veja pág. MB126

Aqueles educados nas tradições Romanas geralmente aderirão a uma definição distintamente Romana de conduta honrada:

Código de Honra (Romano): Abrange três virtudes principais. *Virtus* (Virilidade) significa enfrentar adversidades, dor ou perigo sem reclamar ou hesitar. *Pietas* (Piedade) significa mostrar respeito pelos ancestrais e pelos mais velhos e pelas tradições de Roma. *Fides* (Confiabilidade) significa cumprir as promessas. A maioria dos Romanos que aderem a este Código de Honra também são Camaleão Social; alguns podem ter um Voto. O suicídio não é desonroso e às vezes é a única maneira honrosa de evitar a desgraça. -10 pontos.

Outros povos podem ter seus próprios códigos de honra bárbaros. Em geral, trate-os como um Código de Honra (Piratas).

Os gladiadores têm seu próprio padrão de conduta distinto:

Código de Honra (Arena): Lutar para vencer, sem preocupação com os sentimentos pessoais; obedecer às regras da arena e às decisões do patrocinador; não demonstrar medo ou dor; apoiar seus companheiros de equipe. -10 pontos.

Compulsão veja pág. MB127

Um padrão adicional de comportamento compulsivo é comum no Império Romano, especialmente entre os Gregos:

Debate Compulsivo: Você adora questionar e debater. Sempre que encontrar pessoas discutindo um assunto, você deseja participar e oferecer a elas o benefício de conhecer suas teorias sobre o assunto. Se você falhar no teste de autocontrole, não considera se realmente sabe alguma coisa sobre o assunto ou se é seguro expor suas ideias para este público. Na verdade, nunca lhe ocorre que as pessoas possam não querer saber o que você pensa. Isso renderá bônus num teste de reação de +1 entre os incultos, mas um redutor de -1 entre aqueles que reconhecem seu estilo argumentativo — ou aqueles que você escolheu anteriormente para serem humilhados por meio de sua lógica superior. -5 pontos.

Estigma Social veja pág. MB138

Vários grupos importantes no Império Romano têm Estigmas Sociais distintos:

Escravos são Propriedade Valiosa. A escravidão não implica um Status Social baixo; um escravo na casa imperial pode ter um trabalho administrativo que o torna rico e até poderoso, mas ele continua um escravo. Mas os trabalhos rotineiros para escravos são muito parecidos com os dos libertos, com Status -2.

Eunucos são uma Minoria; as pessoas reagem a eles com desdém. Como não é legal castrar um cidadão Romano, quase todos os eunucos também são escravos.

Judeus são Cidadãos de Segunda Categoria. Eles têm cidadania e a lei protege seu direito de não oferecer sacrifícios ao Gênio Imperial, mas geralmente são considerados estranhos.

Mulheres são Cidadãos de Segunda Categoria. Legalmente, a mulher é menor de idade; quando ela deixa a casa de seu pai, ela deve ter um guardião (chamado de *tutor*). Mas esta tem sido uma formalidade legal desde o início do Império.

As seguintes perícias têm versões modificadas em Roma Arcana:

Adivinhação

veja pág. MB174

Em Roma Arcana, a adivinhação fornece uma fonte de conhecimento real. Vários métodos são de uso comum:

Astrologia, ou a arte Caldéia, interpreta as estrelas e planetas como sinais do destino humano. Faça um teste contra Astronomia para observar onde os planetas estão em um determinado momento ou para prever onde eles estarão mais tarde; a última perícia é baseada na matemática, e a perícia Matemática ajuda.

Augúrio inclui várias técnicas Romanas tradicionais para ler a vontade dos deuses a partir de eventos no céu. Esses eventos incluem clima, especialmente relâmpagos; o voo dos pássaros, especialmente pássaros incomuns; e, como extensão disso, o comportamento de bicadas das galinhas sagradas.

Extispício, ou haruspício, é a leitura de presságios nos órgãos internos de animais sacrificados, especialmente em seus fígados. Pequenos modelos de fígados esculpidos com várias regiões etiquetadas estão disponíveis para os profissionais.

Oniromancia é praticado por sacerdotes em muitos templos. Um adorador passará a noite dormindo no templo, esperando por um sonho enviado pela divindade para um sacerdote interpretar.

Cavalgar

veja pág. MB188

Em Roma Arcana, o estribo não existe. A equitação sem estribo tem algumas regras especiais:

Montar um cavalo leva dois turnos, ou um turno com um teste de Acrobacia, Salto ou Cavalgar com um redutor de -3.

Ficar montado após um ataque que cause Projeção é impossível; o condutor cai automaticamente.

A perícia Lança de Justa não está disponível num cenário sem estribos.

Contabilidade

veja pág. MB192

Os números Romanos são um sistema não posicional, funcional o suficiente para registrar resultados, mas confuso e inconveniente para cálculos reais. Faça os testes de Contabilidade com um redutor de -3 para cálculos escritos ou de -5 para aritmética mental. Se

você tiver Cálculos Instantâneos, está isento dessas penalidades; você pode acompanhar as relações posicionais mentalmente.

Desenho de Símbolos

veja pág. MB194

Alguns arquitetos Romanos aprendem uma forma especializada dessa perícia: Desenho de Símbolos (Arquitetura Sagrada). O valor predefinido é Ritual Religioso-4. Quando o arquiteto projeta o templo, ele faz um teste de Desenho do Símbolos. Em caso de sucesso, acrescente metade da margem de sucesso (arredondar para baixo) a todos os testes futuros de Ritual Religioso que honrem a divindade a quem o templo é dedicado. Acrescente a mesma quantidade a todos os futuros testes de mágicas que apelem ao poder dessa divindade. O efeito não é simplesmente uma questão de ornamentação ou inscrições no templo, mas o resultado do projeto como um todo.

Matemática/NT

veja pág. MB210

A matemática aplicada envolvendo computação é dificultada pelas limitações dos algarismos Romanos e do sistema alfabético Grego que a maioria dos matemáticos prefere; veja *Contabilidade*. A matemática pura não é afetada. A maioria dos matemáticos, puros ou aplicados, estuda principalmente geometria, que não tem problemas de notação.

As seguintes técnicas estão disponíveis no Roma Arcana:

Firmar na Montaria

Difícil

Predefinido: Lança-4.

Pré-requisito: Perícia Cavalgar; não pode exceder o NH em Lança.

Esta é a capacidade de segurar o corpo de uma montaria firmemente com os joelhos, a fim de permanecer montado apesar do impacto, enquanto segura uma lança longa em posição encurvada, como uma lança de justas. Este ataque de lança não conta como um ataque corpo a corpo e a penalidade por Avançar e Atacar não se aplica. Trate o dano infligido da mesma forma que uma lança de justas (veja pág. MB272). Em uma falha crítica, a projeção do ataque se aplica ao próprio atacante; faça um teste contra Firmar na Montaria com redutor de -4 por metro de projeção para se manter no cavalo.

Montar Rápido

Difícil

Predefinidos: Acrobacia-3, Cavalgar-3, ou Salto-3.

Pré-requisito: Perícia Cavalgar; não pode exceder o NH da perícia Cavalgar.

Essa técnica permite que o cavaleiro pule na sela — do solo ao cavalo — em um único turno.

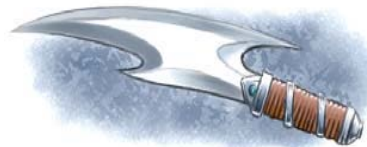
Testudo

Difícil

Predefinido: Soldado-4.

Pré-requisito: Perícia Escudo.

O *testudo*, uma das manobras mais vistosas das legiões Romanas, exige um número substancial de homens. Várias fileiras de homens se aproximam e erguem seus escudos sobre suas cabeças, prendendo-os juntos. Faça um teste contra o NH médio dos participantes para esta técnica. Em caso de sucesso, trate como se estivessem sob cobertura total (consulte a página MB407) para ataques vindo de cima. Não protege contra ataques de outras direções, e os soldados não devem se esquivar, aparar ou atacar enquanto seguram o testudo.



Se um grupo formou o *testudo*, outros soldados podem tentar pular para a superfície superior dos escudos, com um teste de Salto ou Acrobacia, e correr sobre eles. Isso pode levar uma força de assalto a sobrepor um muro baixo. Faça um teste contra o NH médio na técnica de Testudo dos homens que o executam (com base em ST em vez de IQ) para ver se eles o mantêm mesmo com o peso extra; em caso de falha, os homens no topo devem fazer um teste de DX ou cair — por cima dos escudos, em uma falha comum, até o chão em uma falha crítica.

RIQUEZA E STATUS

Roma tem uma economia baseada principalmente na moeda em vez do escambo, sobretudo nas cidades. O sucesso econômico leva a um Status mais elevado, por uma rota indireta. Espera-se que homens ricos sirvam ao Império, como sacerdotes, soldados ou administradores. Manter certas posições confere Status. Essas posições específicas fazem parte de várias escadas com graus de promoção, o *cursus honorum*. O **GURPS** as define como sistemas de Hierarquia dos tipos Administrativa, Militar e Religiosa, com a Hierarquia e o Status intimamente relacionados sob definições legais específicas.

Dinheiro

O sistema monetário de Roma consiste em moedas feitas de cobre, prata e ouro. O império posterior sofre de inflação contínua, em grande parte resultado do descrédito (fundindo prata ou ouro com metais mais baratos, ou cunhando metal barato entre camadas finas de metal precioso). As moedas são de valor variável e flutuante. Com o tempo, os preços aumentarão para quatro vezes o nível anterior. Os salários do governo não acompanharão; para manter as legiões satisfeitas, os imperadores pagam bônus cada vez mais frequentes com sua própria riqueza pessoal e distribuem rações, a *annona*, para soldados que não podem custear os alimentos. A maioria das campanhas não se concentra nisso, portanto, não são fornecidas regras detalhadas para desvalorização da moeda ou inflação de preços.

A unidade de conta mais comum (a moeda usada para cotar os preços) é o *sestércio*. Moedas de menor valor são o *dupôndio* (meio sestércio), o *asse* (um quarto de sestércio) e o *quadrante* (um quarto de asse). O *denário* de prata e o recém-introduzido *antoniniano*, ou duplo denário, são mais valiosos e mais raros; o *áureo* dourado é extremamente raro. (Os salários dos legionários são em prata e os bônus dos legionários são em ouro.) Para fins do **GURPS**, seus valores e taxas de câmbio estão listados abaixo:

Moeda Romana

Moeda	Áureos	Denários	Sestércios	Asses	Valor
Áureo	1	25	100	400	\$200
Antoniniano	—	2	8	32	\$16
Denário	—	1	4	16	\$8
Sestércio	—	—	1	4	\$2
Dupôndio	—	—	1/2	2	\$1
Asse	—	—	—	1	\$0,50
Quadrante	—	—	—	1/4	\$0,125

Riqueza

Seguindo as orientações da pág. MB26, a riqueza inicial é de \$750 ou 375 sestércios. Não mais do que 20% disso se pode ser usado para comprar equipamentos de aventura; o resto representa terrenos, imóveis, móveis, ferramentas e equipamentos e coisas semelhantes. O bônus de aposentadoria de um legionário é de \$54.000, o que o torna rico — se ele viver para receber esse dinheiro.

A restrição não se aplica a pessoas Pobres ou que levam uma vida com menos raízes. Os soldados em serviço de combate movem-se com frequência; normalmente, toda a sua riqueza estará em bens possíveis de carregar.

O sistema Romano de Status impõe requisitos legais de riqueza para a admissão a vários status. Para maior comodidade na criação do personagem, use níveis intermediários de riqueza que atendam exatamente a esses requisitos:

Riqueza Decurial: Suficiente para ingressar na magistratura de uma cidade provinciana, seguida de adesão ao *ordo* dessa cidade. Legalmente definido como 100.000 sestércios (\$200.000). Concede um nível de Status gratuitamente. 60 pontos.

Riqueza Equestre: Suficiente para nomeação a um posto militar equestre ou outro gabinete. Legalmente definido como 400.000 sestércios (\$800.000). Concede dois níveis de Status gratuitamente. Na prática, o mesmo que Multimilionário 1. 75 pontos.

Riqueza Senatorial: Suficiente para nomeação para o posto de Questor Romano, seguido da filiação ao Senado. Legalmente definido como 1.000.000 sestércios (\$2.000.000). Concede gratuitamente três níveis de Status Social. 85 pontos.

Níveis mais altos de riqueza são múltiplos da Riqueza Equestre: Multimilionário 2 (100 pontos) concede \$8.000.000, Multimilionário 3 (125 pontos), \$80.000.000, e assim por diante.

A Riqueza Decurial concede +1 ao Status; Riqueza Equestre concede +2; a Riqueza Senatorial, +3. O Multimilionário 2 e acima não dão Status adicionais.

Status

A lei regula estritamente o Status Romano. Os Romanos dividiram a sociedade em várias “ordens”, cada uma com seus próprios deveres e privilégios legais. Essas ordens têm regras estritas para a adesão. Para as ordens superiores, restrinja a adesão a escritórios militares ou administrativos específicos.

O imperador está acima de todas as ordens, ocupando o Status 8. A maioria dos imperadores tem herdeiros oficialmente apontados, que têm o Status 7. O herdeiro pode governar no lugar do imperador se o imperador partir para o campo em uma guerra importante.

Os senadores são a ordem mais alta, com status 5 ou 6. A Riqueza Senatorial é legalmente exigida para admissão ao Senado; ele concede três níveis de Status gratuitamente. Filhos de senadores começam no Status 3 (independente da riqueza) e seguem um plano de carreira padrão, começando aos 19 ou 20 anos. Eles servem primeiro em uma magistratura menor em Roma e, em seguida, como tribuno laticlávio em uma legião. Depois disso, vêm as principais magistraturas de Roma: *questor*, preocupado com questões financeiras; *edil*, confiado a manutenção de edifícios públicos e supervisão de mercados; *pretor*, com jurisdição criminal; e *cônsul*, presidindo o Senado. Um questor entra oficialmente no Senado e ganha Status 5. Um cônsul ganha Status 6 e pode comandar uma legião como legado ou governar uma província senatorial como procônsul. Intercalado com tudo isso, um senador pode ser titular de vários sacerdócios.

Equestres, ou *equites*, são a próxima ordem mais elevada, com Status 4. A admissão a esta ordem exige legalmente Riqueza Equestre; ele concede dois níveis de Status gratuitamente. Filhos de equestres seguem principalmente uma carreira militar, com vários anos cada como prefeito de uma coorte de infantaria auxiliar, tribuno angusticlavo de uma legião e prefeito de uma ala da cavalaria auxiliar. Isso pode preceder o serviço como prefeito do acampamento de uma legião ou a entrada no serviço público como procurador. O sucesso nesta função pode levar à nomeação como prefeito de um departamento civil; os equestres chefiavam a maioria desses departamentos. Filhos de cavaleiros começam no Status 2 e ganham Status 4 com seus primeiros postos militares.

As cidades provinciais têm sua própria nobreza local. A Riqueza Decurial é necessária para a admissão. Filhos desta nobreza começam no Status 1. Se eleitos como magistrados de seus governos municipais, eles ganham o Status 2 e a admissão ao *ordo*. Se eleitos como *duúviro*, ou magistrados chefes, de seus governos municipais, eles ganham o Status 3.

Cidadãos comuns, ou plebeus, têm Status 0. Os plebeus em Roma podem ter Status entre 1 e 3 se tiverem riqueza suficiente; plebeus em outros lugares com Riqueza Decurial normalmente concorrem a cargos locais.

Os libertos, ou ex-escravos cujos mestres lhes deram ou venderam sua liberdade, têm Status -2. Seus direitos são um tanto restritos. Um liberto não pode se alistar no exército, exceto em emergências, e uma liberta não pode se casar com um senador. No entanto, seus filhos se tornam plebeus comuns. Um liberto que serve nas *vigias* na cidade de Roma (uma combinação de

corpo de bombeiros e patrulha noturna das ruas) pode ser transferido para o exército após 10 anos com um bom histórico. Um sacerdócio não está apenas aberto aos libertos, mas reservado a eles: a adoração do Gênio Imperial (pág. 202).

A escravidão não é um nível de Status, mas um Estigma Social (pág. 219).

O custo de vida para cada Status inclui muitas despesas que não beneficiam diretamente a pessoa que possui esse Status. Ele tem que manter uma família do tamanho adequado, muitas vezes incluindo algum número de escravos. Se eleito ou nomeado para uma magistratura, ele deve patrocinar competições de gladiadores ou outros entretenimentos públicos.

Hierarquia

Roma tem sistemas de Hierarquia Administrativa, Militar e Religiosa. Um Romano, especialmente aquele nascido em um Status elevado, poderia ser promovido através dos três

simultaneamente. Ele não ganharia bônus de Status de todos os três; apenas algumas hierarquias específicas concedem Status adicionais. O imperador ocupa uma posição elevada em todos os três tipos, como um subproduto de seu Status.

Cada categoria está aberta apenas para homens da classe social certa. As classes sociais têm os rótulos S (senador), E (equestre), D (decurião de uma cidade provinciana), P (plebeu) ou L (liberto).

A Hierarquia Administrativa é tradicionalmente definida em termos de magistraturas. Um magistrado era um funcionário eleito que detinha uma combinação de poderes judiciais e executivos. Sob o Império, a maioria das magistraturas tornou-se menos importante, com o poder real indo para os prefeitos que se reportavam ao imperador. As províncias têm governadores e seus funcionários, e as cidades têm seus próprios magistrados eleitos.

Hierarquias Administrativas

Nível	Exemplos
8	(Imperador), prefeito Pretoriano (E)
7	Cônsul (S), governador provincial (S), prefeito Egípcio (E), prefeito da cidade (S), prefeito das provisões (E)
6	Pretor (S), procurador provincial (E), prefeito de <i>vigias</i> (E)
5	Edil (S), procurador provincial (E)
4	Procurador provincial (E), duúviro de cidade provincial (D)
3	Questor (S), procurador provincial (E), edil de cidade provincial (D)
2	Magistrado menor (S); questor de cidade provincial (D)
1	Escriba (P)
0	Mensageiro (P)

As forças militares Romanas empregam muitos sistemas separados de hierarquias. A Guarda Pretoriana de elite, as legiões, os auxiliares, os aliados bár-

baros sob o comando Romano, as coortes urbanas comandadas pelo prefeito da cidade e as frotas Romanas têm suas próprias estruturas de comando. A ta-

bela a seguir cobre as forças que guardam as fronteiras de Roma: as legiões, os auxiliares e as frotas.

Hierarquias Militares

Nível	Exemplos
8	Legado do exército (S), (prefeito Pretoriano), (Imperador)
7	Legado de uma legião (S), prefeito de frota (E)
6	Prefeito de acampamento (E), tribuno laticlávica (S), navarco (P)
5	Tribuno angusticlavo (E), prefeito de cavalaria (E), trierarca (P)
4	<i>Primipilo</i> (P), prefeito de infantaria (E), <i>Beneficiarius</i> (P)
3	Centurião da primeira coorte (P), príncipe dos auxiliares (P), timoneiro (P)
2	Centurião (P), suboficial do navio (P)
1	<i>Signífero</i> (P), <i>optio</i> (P), <i>tesserário</i> (P), <i>custos armorum</i> (P), decurião (P), remador líder (P), marinheiro (P)
0	Soldado (P), remador (P), fuzileiro naval (P)



A hierarquia religiosa começa com a adesão a um colégio de sacerdotes. Não existe um sistema padrão de promoção entre colégios. O sacerdócio é um complemento da carreira política e militar;

apenas o *flâmine dial*, o *rex sacrorum* e as Virgens Vestais servem em tempo integral. As Virgens Vestais têm precedência social sobre todos, exceto o imperador (Status 7), mas ninguém mais

ganha Status por possuir um sacerdócio. No entanto, as vários colégios têm um sistema de senioridade estabelecido há muito tempo.

Hierarquias Religiosas

Nível	Exemplos
8	<i>Rex sacrorum</i> (Hierarquia Honorífica)
7	(Imperador como <i>pontífice máximo</i>)
6	<i>Flâmine dial</i> (S), <i>rex sacrorum</i> (S), Virgem Vestal (S)
5	<i>Pontífice</i> (S)
4	<i>Flâmine marcial</i> , <i>flâmine quirinal</i> , áugure (S), <i>flâmine provincial</i> (D)
3	<i>Vir sacris faciundis</i> (S)
2	<i>Flâmine menor</i> (P), <i>epulon</i> (S)
1	Sacerdote menor (S/E), <i>flâmine augustal</i> (L)
0	<i>Paterfamilias</i> (S/E/D/P/L)

Empregos

Os vários modelos ocupacionais abrangem empregos disponíveis para aventureiros. Mas uma amostra de outros empregos fornece uma noção das escalas de pagamento no Império Romano.

Guarda Pretoriana

Os soldados da Guarda Pretoriana são o corpo de elite do Império. Oficialmente, eles protegem o Imperador; na verdade, a maioria guarda a cidade de Roma. Dois destacamentos guardam a propriedade imperial em Cartago e Lugdunum, especialmente a casa da moeda de Lugdunum.

Pré-requisitos: Status 0; ST 12+; HT 12+; Espadas Curtas 12+.

Teste de Desempenho: Política. Em caso de falha crítica, açoitado, ferido em 1d de dano, ganha Reputação -1 na Guarda Pretoriana.

Salário Mensal: \$750.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Centurião

Um centurião comanda uma "centúria" de 80 homens em uma legião. Em uma grande guerra, ele os lidera para a batalha; em tempos de paz, ele pode comandar uma vexilação guarneça uma fronteira ou ajude um governador provincial.

Pré-requisitos: Hierarquia Militar 2; Liderança 12+.

Teste de Desempenho: Liderança. Em caso de falha crítica, em tempos de paz, fim da carreira; em tempos de guerra, ferido em 4d de dano.

Salário Mensal: \$12.500.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 2.

Primipilo

O centurião sênior da primeira coorte de uma legião está acima dos outros centuriões; na batalha, apenas o legado e o tribuno laticlávica o superam. Ele normalmente mantém este cargo por um ano, antes de ser promovido a prefeito de acampamento e Status equestre.

Pré-requisitos: Hierarquia Militar 3; Liderança 14+.

Teste de Desempenho: Liderança. Em caso de falha crítica, em tempos de paz, fim da carreira; em tempos de guerra, ferido em 4d de dano.

Salário Mensal: \$50.000.

Nível de Riqueza: Muito Rico. Sustenta Status 3.

Procurador

Um procurador é um magistrado que serve ao governador de uma província. Ele principalmente coleta impostos, mas também atua como juiz em muitos casos legais.

Pré-requisitos: Status 4; Administração 12+; Contabilidade 11+.

Teste de Desempenho: Administração. Em caso de falha crítica, impossibilitado permanentemente de ser promovido.

Salário Mensal: \$10.000, \$16.500, \$33.000, ou \$50.000 para Hierarquia 3–6.

Nível de Riqueza: Rico na Hierarquia 3; sustenta Status 2. Muito Rico na Hierarquia 4–6; sustenta Status 3.

EQUIPAMENTO

Os Romanos têm acesso a equipamentos NT2 e a qualquer equipamento NT1 que não tenha sido substituído por algo melhor. A maioria dos equipamentos está prontamente disponível nos mercados das cidades Romanas. Os soldados podem requisitar equipamentos com aplicações militares por meio de suas legiões. "Aplicações militares" incluem equipamentos de engenharia de combate, de cirurgia, e de manutenção de registros administrativos, bem como de combate. O equipamento protótipo NT3 normalmente não está disponível, mas um artífice pode criá-lo se for adequadamente financiado.

Equipamento de Combate

Os itens com um asterisco são definidos no **Módulo Básico**; eles estão listados aqui para identificar os itens específicos de uso comum neste cenário.

O seguinte equipamento é usual nas legiões Romanas deste período:

Bastão*: Os centuriões carregam um pedaço de videira seca e legalmente podem usá-lo para atacar um soldado desobediente. Trate-o como um bastão curto se usado em combate real. Concede um bônus de +1 à Intimidação contra qualquer pessoa com Familiaridade Cultural (Império Romano). 0,5 kg; \$20.

Grevas*: Grevas de bronze. 8,5 kg; \$270.

Elmo de Legionário*: 3 kg; \$150. Usado normalmente com uma crista alta que aumenta a altura aparente do usuário, concedendo um bônus de +1 nos testes de Intimidação. **Crista:** 0,5kg; \$10.

Lorica squamata*: Armadura de Escamas para o torso. 17,5 kg; \$420.

Pilum*: Uma azagaia, lançada no inimigo pouco antes de um avanço; cada legionário carrega dois. 1 kg; \$30.

Plumbata: Um dardo com peso de chumbo, projetado para se fixar na parte de trás de um escudo; um legionário pode carregar até meia dúzia. Lançado manualmente, não com um arremessador de lança (Dano GdP-1 perf; Prec 1; Distância $\times 2,5/\times 3,5$; CdT A(1); ST 6; Magnit. -2). 0,5 kg; \$20.

Scutum*: Um escudo médio, de formato oval. 7,5 kg; \$60.

Spatha*: Uma espada larga em GdP com lâmina de ferro. 1,5 kg; \$600.

Saiote de Couro Batido*: 2 kg; \$60.

Os gladiadores podem ter experiência com os seguintes equipamentos:

Galerus: Uma peça especializada de armadura usada em um braço, feita de placas de bronze presas a uma manga de couro. Concede RD 4 ao braço onde é usado. Pode ser usado para aparar desarmado; não há penalidade por aparar uma arma, mas se a margem de sucesso do aparar for menor que três, o dano do ataque é aplicado ao braço que aparou (reduzido pela RD do galerus). 3,5 kg; \$105.

Gladius*: Uma espada curta com lâmina de ferro. 1 kg; \$400.

Hasta*: Uma lança longa usada por equites e cavalaria auxiliar. 2,5 kg; \$60.

Faca*: Um facão com lâmina de ferro. 0,5 kg; \$40.

Rede*: Uma rede de combate corpo a corpo, carregada por um *retiário*. 2,5 kg; \$20.

Tridente: Carregado por um *retiário*; consulte o Capítulo 6 (pág. 141) para obter estatísticas. 5 kg; \$40.

Chicote*: Um chicote usado pelos *bestiários* para controlar animais. 1 kg; \$20.

Ferramentas e Aparelhos

Além do equipamento descrito no **Módulo Básico**, vários outros itens estão disponíveis no Império Romano. Esta lista inclui vários itens para aventureiros, estudiosos ou magos e fornece regras para o uso do equipamento.

Ábaco: Uma moldura com conjuntos de contas presas por cordas ou arames, ou correndo por sulcos que auxiliam o cálculo; construído com notação decimal. Os testes de Contabilidade e Matemática Aplicada não têm penalidade se executados em um ábaco. 1 kg; \$50. Um ábaco improvisado feito de pedrinhas e uma superfície plana não tem custo, mas executa cálculos com uma penalidade de -2 para a perícia.

Balança: O símbolo da justiça desde o antigo Egito; usado por comerciantes para pesar as mercadorias que vendem.

Os itens vão em uma bandeja e pesos de chumbo na outra. Uma pequena balança, boa para pesar itens portáteis, 0,5 kg, \$25; um conjunto de pesos de chumbo com capacidade para até 1 quilo, 1 kg, \$10.

Dolabra: Uma ferramenta de escavação com uma cabeça de ferro, pontudo em uma das extremidades e com uma lâmina de machado de 7,5 cm de largura na outra. Usado para cortar arbustos ou quebrar rochas. As legiões Romanas o usam para limpar o terreno para seus acampamentos. 3,5 kg; \$18.

Escada: Útil para escalar paredes durante um cerco (veja as regras para escalar na pág. MB353). A escada prática mais longa tem 11 m de comprimento e pode atingir o topo de uma parede de 9 m. 27,5 kg; \$90.

Moinho Manual: Um pequeno moinho manual rotativo carregado por soldados e outros viajantes para moer

grãos para fazer pão ou mingau. Para encontrar a quantidade de farinha que um usuário pode moer em uma hora, eleve seu ST ao quadrado e divida por 10. Um homem médio precisa de 1 kg. de grãos moídos por dia. 2,5 kg; \$20.

Planetário: Um dispositivo complexo com várias engrenagens e rodas que mostra os movimentos do sol, da lua e de outros corpos celestes. Alimentado por uma pessoa girando uma maçaneta. Um pequeno modelo mostra apenas a posição do sol e da lua e concede um bônus de +1 à Astronomia; um grande modelo mostra todos os planetas e concede +2. Planetário pequeno: 7,5 kg; \$1.750. Planetário grande: 75 kg; \$21.000.

Tabuleta de cera: Usada com uma ponteira para fazer anotações e realizar cálculos; sua superfície pode ser alisada e reutilizada. Uma pequena tabuleta pesa 1 kg; \$10. Uma tabuleta grande pesa 5 kg; \$50.

BURDIGALA

Burdigala é meu solo nativo, onde o céu é temperado e ameno, e a terra bem regada generosamente suntuosa.

– Decimus Magnus Ausonius

DESCRIÇÃO

Burdigala [Bordeaux], construída na margem oeste do rio Garumna [Garonna], logo ao sul do estuário da Gironde, no sudoeste da Gália, é o local de uma ponte sobre o Garona, que flui para o norte, passando pela cidade. Seus 20.000 habitantes ocupam uma área aproximadamente retangular de 300 acres. Destes, jardins grandes e pequenos (mais frequentemente hortas produtivas do que jardins ornamentais) e vinhedos ocupam cerca de 50 hectares. O clima temperado favorece a agricultura de estilo mediterrâneo, baseada no trigo, vinhedos e azeitonas; seu vinho é especialmente famoso. O local não é fortificado, mas pedras marcadoras consagradas traçam o *pomério*.

A maioria dos habitantes tem ascendência Gaulesa e se identificam como Gauleses. Após a conquista, muitos Gauleses foram escravizados, mas seus descendentes passaram de escravos a libertos, de plebe a nobreza provinciana. Existem tensões entre os Gauleses Romanizados e as antigas famílias Gaulesas, mas ambos ainda se identificam como “Gauleses”. Minorias consideráveis incluem Gregos, que negociaram com a Burdigala durante séculos; Romanos, que se mu-

daram com a conquista da Gália por César; e Bascos que se estabeleceram. Grupos étnicos menores também vivem em Burdigala, sendo os Judeus o maior número.

A cidade é um importante centro comercial, sendo ao mesmo tempo um porto fluvial e um porto marítimo. Uma das principais rotas comerciais para a Britânia passa por ele. As estradas principais vão para o norte até Mediolanum Santonum [Saintes], um centro de cultivo de ostras; a nordeste até Lugdunum [Lyon], a maior cidade da Gália e local de uma cunhagem, batizada em homenagem ao deus sol Lugh; a sudeste até Tolosa [Toulouse], que tem minas de ouro, e Narbo [Narbonne], na rota para a Itália; e ao sul rumo a Península Ibérica. A importação de estanho da Britânia começou em AUC 351. As exportações mais importantes da Burdigala são vinho e cerâmica, indústrias que se beneficiam naturalmente.

Burdigala também é famosa como um centro de aprendizado. Ele abriga muitos professores de retórica, incluindo alguns com reputação literária. Pessoas de toda a Gália enviam seus filhos para estudar.

Dado o tamanho da cidade, o IQ básico ou teste de Conhecimento de Terreno para encontrar um serviço específico tem um bônus de +1 (veja *Serviços*, pág. 97). Encontrar um serviço relacionado com o comércio de vinhos ou com conhecimentos literários tem um bônus de +2.

QUEM ESTÁ NO COMANDO?

Burdigala é um centro de autoridade imperial, capital de sua província e uma cidade autônoma. Há pouca presença militar; as legiões mais próximas estão na Britânia e na fronteira Germânica. Na maioria das vezes, a cidade é deixada por conta própria.

A Província

A Aquitânia é uma província imperial, cujo governador serve à vontade do imperador. Como nenhuma legião está estacionada ali, o posto é ocupado por um senador de patente pretoriana (Hierarquia Administrativa 6), auxiliado por um procurador (Hierarquia Administrativa 5). O governador passa metade do ano viajando entre as cidades da Aquitânia para audiências de processos judiciais.

A equipe do governador consiste principalmente de homens destacados da Legio I Minervia. Dois centuriões comandam uma dupla vexilação de 160 homens. Eles acompanham o governador quando ele viaja, fazem cumprir a lei, patrulham as estradas e trabalham em projetos de construção. Aqueles que sabem ler e escrever ajudam a manter registros oficiais, especialmente de pagamentos de impostos.

A Cidade

Burdigala é um *município*. Isso concede à cidade o direito a dois pares de magistrados: um par de duúviro (Hierarquia Administrativa 5) que atuam como juízes e administradores-chefe, e um par de edis (Hierarquia Administrativa 3) que são responsáveis pelas obras públicas e jogos. Edil é um posto caro, responsável por jogos e obras públicas, exigindo uma qualificação de posse de Riqueza Decurial (pág. 221). Aqueles que servem como edis tornam-se membros do *ordo*, ou conselho municipal, ao final de seus mandatos, tornando-os elegíveis para servir como duúviro. O *ordo* é classificado como nobreza provincial (Status 2, um nível sem custo de Riqueza).

Os gabinetes dos magistrados encontram-se na *basílica*, ou prefeitura, junto ao fórum. Um grande salão está disponível para julgamentos e reuniões do *ordo*. Salas menores servem como escritórios e salas de registros. Cada magistrado fornece sua própria equipe clerical com seus escravos domésticos e libertos.

Para questões públicas importantes, os magistrados podem convocar reuniões públicas no fórum. A maioria das

reuniões serve apenas para anunciar o que o *ordo* decidiu, mas se o povo protestar em voz alta o suficiente, os magistrados podem mudar de ideia.

TEMPLOS E CULTOS

Burdigala tem vários templos dedicados ao culto cívico. A maioria está ao lado do fórum, ou perto dele. Vários locais na cidade ou próximos a ela também são dedicados a cultos de mistério.

A deusa padroeira de Burdigala é Minerva Burdigia. Ela é popular com todos os principais grupos da cidade; os Gregos a identificam com Atenas e os Gauleses com Brígida. Sacrificios a ela trazem sucesso em conhecimento, ofícios, ou estratégia e tática; ela ocasionalmente concede mágicas de Reconhecimento.

Os Gauleses também prestam reverência especial a *Dis Pater*. Apesar de seu nome romano, eles o consideram o governante do submundo Celta, o ancestral original das raças Celtas. Ele concede mágicas de Necromancia ou Invisibilidade.

Uma divindade Celta ainda mais distinta é Epona, uma deusa dos cavalos. Ela não tem equivalente Grega ou Romana. Seu templo é pequeno, mas regularmente frequentado por jovens de boas famílias — e por cocheiros em busca de sorte nas corridas. Ela retribui os sacrifícios concedendo ajuda aos cavalos de um homem, em uma corrida ou batalha.

Também ao lado do fórum está um templo do Gênio Imperial, com meia dúzia de sacerdotes. Seu feriado principal é o aniversário do imperador. As ofertas para o Gênio Imperial estão caindo; a última década não inspirou muita fé.

Um dos maiores templos da cidade é dedicado a um culto de mistério, a adoração de Ísis. Fica perto da zona portuária, com vista para o Garumna, convenientemente localizado para os muitos marinheiros que vêm oferecer sacrifícios. Outros cultos de mistério se congregam fora da cidade. Um *mitreu* fica do outro lado do rio, em um pequeno prédio. Mais longe da cidade, os proprietários de duas grandes propriedades mantêm um bosque sagrado para Baco em um pequeno bosque que separa as partes cultivadas de suas terras; os druidas uma vez usaram esta terra para adorar deuses nativos.

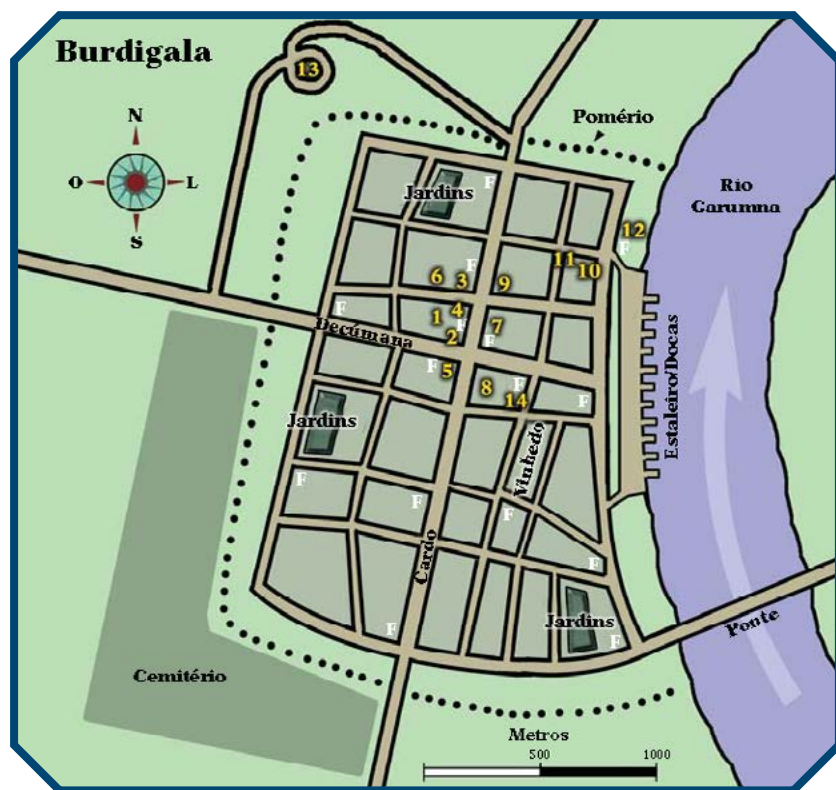
Várias congregações Judaicas se reúnem na cidade, em casas particulares de ricos comerciantes Judeus.

ESCOLAS

Burdigala é um famoso centro de aprendizado. Muitos professores de retórica e literatura vivem lá. A maioria enfatiza o ensino dos clássicos Gregos, mas alguns estudam assuntos mais incomuns, como os resquícios das antigas tradições bárdicas Celtas. Qualquer pessoa com Status 0 ou superior pode contratar um professor.

O templo de Ísis mantém uma escola de feitiçaria. A maioria de seus professores adora Ísis, mas qualquer pessoa que possa comprovar conhecimento das artes místicas é bem-vinda. Nenhum dos feiticeiros Judeus da cidade faz parte oficialmente da escola, por razões religiosas, mas alguns estão dispostos a dar palestras.

Um tipo diferente de escola funciona dentro do anfiteatro da cidade. Sua disciplina principal é o manuseio, condução e cuidados com os cavalos, especialmente os das corridas de bigas. Mas gladiadores também aparecem na arena e, por uma taxa, um homem ou mulher livre pode estudar perícias de combate. Os cirurgiões da arena têm uma considerável experiência com feridas de combate; alguns aceitam alunos ou aprendizes.



(1) *Basílica* (prefeitura) e Fórum; (2) templo de *Dis Pater*; (3) templo de Minerva Burdigia; (4) templo do Gênio Imperial; (5) templo de Epona; (6) escola de retórica e biblioteca; (7) mercado coberto; (8) residência do governador provincial; (9) escritórios e registros fiscais imperiais; (10) templo de Ísis; (11) escola de feitiçaria; (12) construção de Claudia Nigella, usada por negociantes de vinho e cerâmica e para reuniões de guildas; (13) anfiteatro, usado principalmente para corridas de bigas; (14) banheário público principal. A letra F indica a localização de fontes públicas de água.

PROCURA-SE DE AVENTUREIROS!

À medida que o Império afunda em desordem, suas cidades dependem cada vez mais de seus próprios recursos. As legiões estão muito ocupadas com incursões na fronteira e lutas pelo poder imperial para ajudá-las. A Burdigala apresentou uma nova solução para o problema. Um grupo de cidadãos formou um novo colegiado para financiar operações especiais não oficiais na proteção da cidade contra ameaças externas e internas. Esses *arcani* (precursores dos agentes secretos imperiais de mesmo nome algumas décadas no futuro) realizarão missões impossíveis sem sanção oficial — mas alguns recursos incomuns estão disponíveis para eles.

Os patrocinadores ocultos, coletivamente, equivalem a um Patrono. Eles têm ativos que valem mais de 1.000 vezes a riqueza inicial (10 pontos); fornecerão equipamentos modestos (+50%) e terão habilidades especiais (+50%), mas terão uma política de intervenção mínima (-50%); e eles se envolvem em um 9 ou menos (×1). Assim, tê-los como Patrono vale 15 pontos.

Patrocinadores dos Arcani

Os vários patrocinadores dos *arcani* incluem as seguintes pessoas:

Claudia Nigella, 50 anos, é a viúva de um próspero comerciante e assumiu o controle de seu negócio de exportação de vinho e cerâmica. Ela doou um grande mercado coberto próximo à orla, como um presente para a cidade; é claro, ela o gerencia e escolhe quais comerciantes ocupam espaço nele. Uma sala em seu prédio abriga um pequeno santuário para Ísis, em cujo culto ela é uma iniciada há muito tempo.

Ieremias ben Iosephus, 32 anos, é professor religioso e estudioso da comunidade Judaica, mas seu principal interesse é a feitiçaria. A maioria dos Judeus da cidade, e muitos não-Judeus, se voltam para ele quando estão sobrenaturalmente perturbados.

Marcus Junius Falco, 44 anos, serviu na primeira coorte da Legio I Minervia na Germânia antes de ser promovido a *primipilo* e depois a prefeito de acampamento. Isso lhe deu uma hierarquia equestre e o tornou elegível para uma carreira no serviço público, e ele se valeu de seus antigos contatos para obter a procuradoria da Aquitânia. Como a maioria dos soldados, ele é um iniciado Mitraico, mas nunca alcançou uma posição muito elevada na religião; ele é mais dedicado a Minerva Burdigia e gosta de saber que sua cidade adotiva e sua velha legião compartilham um padroeiro. Em seu limitado tempo livre, ele cultiva uvas em uma pequena propriedade próxima à cidade.

Qualquer um considerado para esta força especial precisa de habilidades excepcionais. Os *Arcani* devem ser construídos com 150 pontos e não devem ter nenhuma desvantagem que os torne indignos de confiança para seus clientes em potencial. Eles não pre-

cisam ser cumpridores da lei — seus deveres podem exigir a violação da lei — mas eles devem manter sua palavra e estar dispostos a enfrentar o perigo. Gastar 15 pontos na vantagem obrigatória do Patrono deixa uma total de 135 pontos para a criação do personagem.

AMEAÇAS E ENREDOS

*São vinte e cinco marchas para Narbo,
Mais quarenta e cinco subindo o Rhone,
E o fim pode ser a morte na urze
Ou a vida no trono do Imperador.
Mas quer as Águias nos obedeam,
Ou nos voltemos para os Corvos —
sozinhos,*

*Prefiro ser o amante de Lalage
Do que sentar no trono do Imperador!
— Rudyard Kipling, "Lalage"*

Os seguintes inimigos em potencial podem fazer parte do elenco de personagens para um grupo de aventureiros em Burdigala. Muitos podem ser usados em outros locais, se o MJ preferir uma campanha ambientada em Roma, Alexandria ou no império oriental. As ideias de aventura normalmente entrelaçam dois ou mais desses adversários específicos para produzir um enredo mais complexo.

INIMIGOS HUMANOS

Bahjam

240 pontos

Bahjam é um dos melhores agentes secretos do Império Parta, graças a uma combinação de perícias altamente desenvolvidas e conhecimento de magia. Seu dever principal é viajar pelo Império Romano e enviar informações, mas ele ocasionalmente assume um papel mais ativo como assassino. Ele mantém uma identidade falsa como comerciante e ourives de Palmira. Um homem de meia-idade, mas ainda bonito e em forma, ele não volta ao Império Parta há mais de 20 anos. Do seu ponto de vista, isso é bom — como adorador de Angra Mainiu, o deus do mal do zoroastrismo,

ele estava em constante perigo antes de ser recrutado e enviado para o exterior. Ele ocasionalmente encontra *magi* de Áura Masda, mas eles não podem agir oficialmente contra ele enquanto ele permanecer em solo Romano.

ST 9 [-10]; **DX** 13 [60]; **IQ** 11 [20]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 11 [0]; Per 13 [10]; PF 1 [0]. Velocidade Básica 7.00 [20]; Deslocamento Básico 7 [0]; Esquiva 10; Aparar 9 (Faca). 1,68 m; 67,5 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT:2.

FC: Império Parta [0]; Império Romano [1].

Idiomas: Aramaico (Materna) [6]; Grego (Materna) [6]; Latim (Com Sotaque) [4]; Persa (Materna) [0].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Aptidão Mágica 1 (Uma Só Escola: Magia Negra, -10%; Pacto: Adoração ritual de Angra Mainiu, -5%) [14]; Boa Forma [5]; Memória Eidética (Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [4]; Obstinado [5]; Permissão de Segurança [5]; Riqueza (Confortável) [10].

Desvantagens

Código de Honra (Profissionais) [-5]; Convulsões Pós-combate (12) [-5]; Inimigo (Sacerdotes Zoroastras; Observador; 6 ou menos) [-4]; Segredo (Espião e assassino Parta; Perigo de Morte) [-30].

Peculiaridades: Aversão ao fogo; Cuidadoso; Homossexual; Inventa histórias sobre seu passado; Orgulhoso. [-5]

Perícias

Comércio-12 (IQ+1) [4]; Dissimulação-13 (IQ+2) [8]; Escola de Magia Negra-13* (IQ+2) [12]; Faca-15 (DX+2) [4]; Joalheiro-12 (IQ+1) [8]; Linguagem Corporal-13 (Per+0) [2]; Luta Greco-Romana-14 (DX+1) [4]; Magia Ritualística-13* (IQ+2) [12]; Observação-13 (Per+0) [2]; Ocultamento-13 (IQ+2) [8]; Perseguição-13 (IQ+2) [8]; Prestidigitação-12 (DX-1) [2]; Sacar Rápido-14 (DX+1) [2]; Sex Appeal-11 (HT+0) [2]; Teologia (Zoroastrismo)-9 (IQ-2) [1]; Trato Social (Alta Sociedade)-12 (IQ+1) [2]; Venefício-12 (IQ+1) [8].

Técnicas: Esconder (Escola de Magia Negra)-13* [5]; Trevas (Escola de Magia Negra) -13* [3]; Arma Congelante (Escola de Magia Negra)-13* [4]; Visão Noturna (Escola de Magia Negra)-13* [6]; Silêncio (Escola de Magia Negra)-13* [2].

* +1 pela Aptidão Mágica.

Brontophonos

182 pontos

Brontophonos é o proprietário de uma exposição de criaturas raras, que agora chegou à Gália. Ele revela pouco sobre seu passado. Mesmo o nome que ele usa não é seu nome verdadeiro — significa “Voz de Trovão”, refletindo suas declamações em voz alta sobre seu zoológico. No entanto, ele definitivamente não é um cidadão Romano. O MJ deve se sentir livre para improvisar no pano de fundo que sua ficha de personagem sugere — por exemplo, dando a ele um idioma nativo diferente. Ele está sempre interessado em novos espécimes exóticos, mas ele só paga por animais vivos!

Magia Zoroastriana

O Império Persa tem sua própria abordagem distinta da magia. Todas as mágicas são divididas entre duas escolas: Magia Branca e Magia Negra. A Magia Branca inclui mágicas das escolas de Ar, Comunicação e Empatia, Fogo, Alimentos, Cura, Reconhecimento, Deslocamento e Plantas, bem como a maioria das mágicas sobre Animais, mágicas de Luz e de Consertar. A Magia Negra inclui mágicas das escolas de Controle do Corpo, Terra, Ilusão, Controle da Mente, Necromancia, Proteção e Aviso e Som, bem como mágicas de Quebrar e das Trevas, além da mágica sobre Animais Metamorfose. Mágicas de Encantamento e Metamágicas caem em ambas as escolas; nenhuma escola pode usar feitiços de Portal.

A maioria dos persas adora Áura Masda, o deus da verdade e da luz. Alguns adoram secretamente Angra Mainiu, o deus das trevas e da mentira. Cada deus favorece alguns de seus adoradores com Aptidão Mágica com duas limitações especiais: Uma Só Escola (-10%, para uma escola entre duas) e Pacto (-5%, para práticas semanais regulares). Eles podem então aprender mágicas na escola apropriada, como técnicas baseadas na perícia para aquela escola.

Os persas consideram esses dois conjuntos de habilidades totalmente distintos. Seguidores de Áura Masda se tornam *magi* (o plural de “*magus*”) e praticam a magia; Os seguidores de Angra Mainiu tornam-se *goetes* (plural de “*goes*”, pronuncia-se “gó-ís”) e praticam a *goécia*. Em termos de **GURPS**, ambos são magos e precisam de Aptidão Mágica.

A caravana de Brontophonos tem três carroças. Ele mesmo dirige a carroça da frente, puxada por um raro megalogrifo (pág. 212), uma enorme besta com chifres trazida do mundo inferior. Possui uma pequena sala para seus dois *bestiários* escravos e grandes gaiolas para seus principais espécimes; atualmente um está vazio e o outro contém uma rara manticora Indiana (pág. 48). A segunda carroça é conduzida pela assistente de Brontophonos, uma mulher de aparência estranha com olhos amendoados que fala apenas algumas palavras em Grego. Ele a chama de Topaza, que não é seu nome verdadeiro, mas que ela pode pronunciar! (Use o modelo Dançarino de Guerra, pág. 119, para definir as habilidades de Topaza, se necessário.) Essa carroça contém bens valiosos e pequenos aposentos para Brontophonos, Topaza, e o escravo motorista da terceira carroça. O terceiro vagão contém ração e muitas gaiolas para animais menores, incluindo uma píton muito grande, algumas formigas-da-montanha (pág. 48), outro raro animal Indiano, e um sátiro que Brontophonos recentemente capturou na Grécia.

ST 11 [10]; **DX** 12 [40]; **IQ** 13 [60]; **HT** 10 [0].

Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 9 [-20]; Per 13 [0]; PF 10 [0].

Velocidade Básica 6.00 [10]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 10*; Aparar 8 (Faca)*. 1,78 m; 80 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 2.

FC: Humano [0].

Idiomas: Armênio (Materna) [0]; Árabe (Com Sotaque) [2]; Chinês (Com Sotaque) [2]; Gótico (Com Sotaque) [2]; Grego (Com Sotaque) [2]; Latim (Com Sotaque) [2]; Persa (Com Sotaque) [2]; Sânscrito (Com Sotaque) [2].

Vantagens

Adaptabilidade Cultural [10]; Companheiro Animal 3 [15]; Destemor 1 [2]; Facilidade para Idiomas [10]; Longevidade [2]; Reflexos em Combate [15]; Resistente a Venenos Animais (+8) [5]; Riqueza (Muito Rico) [30]; Serendipidade 1 [15].

Qualidades: Voz Penetrante. [1]

Desvantagens

Avareza (12) [-10]; Disopia (Hipermetropia) [-25]; Estigma Social (Minoria) [-10]; Magnetismo Sobrenatural [-15]; Mentir Compulsivamente (12) [-15]; Pacifismo (Legítima Defesa) [-15].

Peculiaridades: Gosta de animais, especialmente animais exóticos; Jamais venderia seus animais para espetáculos na arena.; Mente aberta; Nunca aprende qualquer idioma além do nível Com Sotaque [-4]

Perícias

Adestramento de Animais (Grandes Felinos)-15† (IQ+2) [1]; Adestramento de Animais (Saurianos)-15† (IQ+2) [1]; Armadilhas-14 (IQ+1) [4]; Arremedo (Chamado dos Pássaros)-12 (IQ-1) [2]; Arremedo (Sons de Animais)-13 (IQ+0) [4]; Artista (Decoração de Cena)-11 (IQ-2) [1]; Biologia (Zoologia)-12 (IQ-1) [2]; Camuflagem-13 (IQ+0) [1]; Capa-11 (DX-1) [1]; Captação-13 (IQ+0) [1]; Carpintaria-13 (IQ+0) [1]; Carroceiro (Bovinos)-15† (IQ+2) [1]; Carroceiro (Saurianos)-15† (IQ+2) [1]; Chicote-13 (DX+1) [4]; Comércio-13 (IQ+0) [2]; Conhecimento do Terreno (Império Romano)-14 (IQ+1) [2]; Contabilidade-11 (IQ-2) [1]; Faca-12 (DX+0) [1]; Furtividade-13 (DX+1) [4]; Habilidade com Nós-13 (DX+1) [2]; Lábia-12 (IQ-1) [1]; Laço-12 (DX+0) [2]; Linguística-11 (IQ-2) [1]; Luta Greco-Romana-12 (DX+0) [2]; Mímica/Pantomima-13 (IQ+0) [1]; Observação-13 (Per+0) [2]; Ocultamento-12 (IQ-1) [1]; Oratória-14 (IQ+1) [4]; Rastreamento-13 (Per+0) [2]; Sacar Rápido (Faca)-12 (DX+0) [1]; Veterinária-14† (IQ+1) [1].

* +1 pelos Reflexos em Combate.

† +3 pelo Companheiro Animal.

Camilla Rufa

150 pontos

Camilla Rufa é filha de um auxiliar designado para o gabinete do governador em Burdigala e de uma Gaulesa. Quando seu pai foi transferido para a fronteira Germânica, ele deixou a família para trás. Apesar do dinheiro que ele enviava ocasionalmente, Camilla cresceu pobre com uma mãe que não tinha muito tempo para criá-la. Na adolescência, ela se tornou amiga de uma galera barra pesada. Eventualmente, alguns deles passaram a realizar assaltos à mão armada e Camilla os convenceu a deixá-la ir junto, descobrindo um talento natural para o crime violento.

Agora ela é a líder de um pequeno bando de bandidos que emboscam mercadores e outros viajantes nas estradas. Ela não é atraente, com traços fortes e uma face sardenta e castigada pelo tempo, mas tem uma personalidade imponente e um cabelo louro-avermelhado marcante que se encaixa em seu cognome. Suas impressionantes habilidades de combate montado humilham! Ela prefere cavalgar perto de um inimigo, se pendurando na sela pela lateral oposta de seu cavalo e arremessando dardos por sobre seu dorso ou barriga.

ST 10 [0]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [10]; Per 11 [0]; PF 11 [0].

Velocidade Básica 6.00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 10*; Aparar 10 (Lança)*.

1,68 m; 65 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 2.

FC: Império Romano [0].

Idiomas: Gaulês (Rudimentar) [2]; Latim (Materna) [0].

Vantagens

Ambidestria [5]; Carisma 1 [5]; Contato (Sextus Claudius Scaevola, Receptor, Comércio-15, Razoavelmente Confiável, 9 ou menos) [4]; Reflexos em Combate [15]; Riqueza (Confortável) [10]; Venturoso [15].

Qualidades: Tolerância ao Alcool; Vínculo com Arma (Faca Favorita); Voz Penetrante. [3]

Desvantagens

Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Código de Honra (Piratas) [-5]; Estigma Social (Cidadão de Segunda Categoria) [-5]; Excesso de Confiança (12) [-5]; Generosidade Compulsiva (12) [-5]; Inimigos (Governo Provincial, Perseguidor, 6 ou menos) [-10]; Senso do Dever (Companheiros) [-5].

Peculiaridades: Flerta com homens atraentes, incluindo vítimas de roubos; Jura por Epona; Pernas Tortas. [-3]

Perícias

Conhecimento do Terreno (Aquitânia)-12 (IQ+1) [2]; Camuflagem-12 (IQ+1) [2]; Boemia-12 (HT+1) [2]; Dança-12 (DX-1) [1]; Faca-13 (DX+0) [1]; Liderança-12t (IQ+1) [2]; Cavalgar (Cavalos)-14 (DX+1) [4]; Trato Social (Alta Sociedade)-11 (IQ+0) [1]; Lança-13 (DX+0) [2]; Furtividade-12 (DX-1) [1]; Arma de Arremesso (Dardo)-15 (DX+2) [4].

Técnicas: Firmar na Montaria-13 (Lança+0) [5]; Montar Rápido-14 (Cavalgar+0) [4]; Pendurar na Sela-12 (Cavalgar-2) [2].

* +1 pelos Reflexos em Combate.

† +1 pelo Carisma.

Chlodowic

150 pontos

Ao que tudo indica, Chlodowic é um clássico guerreiro Germânico poderoso, se aproveitando da confusão de Roma para saquear e estuprar. Mas na verdade ele é mais perigoso do que isso: um guerreiro habilidoso e um líder inteligente com um conceito de tática. Com o tempo, ele poderia se tornar uma séria ameaça para as províncias do oeste, especialmente para suas rotas marítimas e cidades costeiras.

ST 13 [30]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 13 [30].

Dano 1d+1/2d+1; BC 17 kg; PV 13 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 13 [0].

Velocidade Básica 5.75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 9*; Aparar 11 (Maça/Machado de Duas Mãos)*. 1,93 m; 100 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 1.

FC: Terras Germânicas [0].

Idiomas: Frânica (Materna/Nenhum) [-3]; Latim (Com Sotaque/Rudimentar) [3].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Boa Forma [5]; Destemor 2 [4]; Duro de Matar 2 [4]; Reflexos em Combate [15]; Reputação 1 (Pirata Bem-Sucedido, Entre Germânicos, 10 ou menos) [1]; ST de Golpe +2 [10]; Senso de Direção [5]; Tolerância à Temperatura 1 (Frio) [1].

Desvantagens

Código de Honra (Piratas) [-5]; Circunspeção [-10]; Dificuldade com Números [-5]; Estigma Social (Inculto) [-5]; Intolerância (Pessoas Civilizadas) [-5]; Luxúria (12) [-15]; NT Baixo -1 [-5].

Peculiaridades: Prefere mulheres que reagem; Prefere vinho a cerveja. [-2]

Perícias

Arma de Arremesso (Arpão)-12 (DX+1) [2]; Briga-11 (DX+0) [1]; Boemia-13 (HT+0) [1]; Conhecimento Bárdico-9 (IQ-2) [1]; Furtividade-10 (DX-1) [1]; Intimidação-10 (Vont-1) [1]; Liderança-13 (IQ+2) [8]; Maça/Machado de Duas Mãos-14 (DX+3) [12]; Manejo de Barcos-11 (IQ+0) [4]; Marinhagem (Tripulante de Navio)-12 (IQ+1) [2]; Meteorologia-12 (IQ+1) [4]; Natação-13 (HT+0) [1]; Navegação (Mar)-15† (IQ+4) [4]; Rastreamento-10 (Per-1) [1]; Remo/Vela (Sem Motor)-11 (DX+0) [2]; Sobrevivência (Florestas)-11 (Per+0) [2]; Sobrevivência (Ilha/Litoral)-12 (Per+1) [4]; Tática-10 (IQ-1) [2].

* +1 pelos Reflexos em Combate.

† +3 pelo Senso de Direção.

Geaticus o Caldeu

275 pontos

Geaticus é chamado de “o Caldeu” por causa de sua prática da astrologia, a arte Caldeia de adivinhação. Sua ascendência provavelmente não é Caldeia, embora ninguém saiba ao certo. Geaticus é um feiticeiro de um tipo bastante incomum: ele não tem nenhum talento mágico, nem mesmo Aptidão Mágica 0. Em vez disso, ele usa seu profundo conhecimento de astrologia para identificar aspectos celestiais favoráveis, momentos carregados de mana nos quais não-magos podem operar mágicas. Seus planos de longo prazo são grandiosos; frustrado pela necessidade de esperar que os planetas ajudem suas mágicas, ele quer descobrir técnicas mágicas para mudar seu movimento, de forma que ele possa operar mágicas em quando lhe convier. Seus primeiros experimentos produziram um número crescente de presságios celestiais, como os cometas. Ele pode aparecer como um adversário com tramas profundamente complicadas ou simplesmente como um contato excêntrico.



ST 9 [-10]; **DX** 11 [20]; **IQ** 18 [160]; **HT** 9 [-10].
Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 16 [-10]; Per 18 [0]; PF 9 [0]. Velocidade Básica 5.00 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8. 1,73 m; 55 kg. (MT 0). Longos cabelos cinzas.

Antecedentes Sociais

NT: 2.

FC: Império Romano.

Idiomas: Acadiano (Com Sotaque) [2]; Caldeu (Com Sotaque) [2]; Gaulês (Com Sotaque) [2]; Grego (Com Sotaque) [2]; Latim (Materna) [0]; Persa (Com Sotaque) [2]; Púnico (Com Sotaque) [2].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Cálculos Instantâneos [2]; Destreza Manual Elevada 1 [5]; Equipamento Característico (Itens Mágicos) [40]; Facilidade para Idiomas [10]; Habilidade Matemática 1 [10]; Habilidade Musical 1 [5]; Longevidade [2]; Memória Fotográfica (Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [8]; Noção Exata do Tempo [2]; Obstinado [5]; Renda Própria 5 [5]; Reputação 4 (Matemático Brilhante; entre matemáticos; 10 ou menos) [3]; Riqueza (Muito Rico) [30]; Senso de Direção [5]; Status 1 [5]; Tolerância à Temperatura 1 (Frio) [1]; Visão Aguçada 1 [2].

Desvantagens

Circunspecção [-10]; Fanatismo [-15]; Fantasias (Um dia ele será capaz de controlar os astros) [-10]; Feições Estranhas (Corpo semitranslúcido) [-1]; Insensível [-5]; Magnetismo Sobrenatural [-15]; Magro [-5]; Megalomania [-10]; Solitário (12) [-5]; Xenofilia (12) [-10].

Peculiaridades: Conversa por meio de metáforas astronômicas; Esconde já ter sido, há muito tempo, um iniciado de Mitra; Não bebe vinho. [-3]

Perícias

Administração-17 (IQ-1) [1]; Adivinhação (Astrologia)-18 (IQ+0) [2]; Arquitetura-17 (IQ-1) [1]; Assuntos Atuais (Negócios)-18 (IQ+0) [1]; Astronomia-18* (IQ+0) [2]; Desenho de Símbolos (Arquitetura Sagrada)-16 (IQ-2) [1]; Engenharia (Mecanismos)-18* (IQ-2) [2]; Escola de Ar-17 (IQ-1) [4]; Escola de Comunicação e Empatia-16 (IQ-2) [2]; Escola de Deslocamento-16 (IQ-2) [2]; Escola de Encantamento-15 (IQ-3) [1]; Escola de Luz e Trevas-15 (IQ-3) [1]; Escola de Reconhecimento-19 (IQ+1) [12]; Escrita-17 (IQ-1) [1]; Filosofia (Pitagórica)-16 (IQ-2) [1]; Filosofia Natural-17 (IQ-1) [2]; Finanças-17* (IQ-1) [1]; Instrumentos Musicais (Flauta)-17† (IQ-1) [1]; Magia Ritualística (Convocação de Espírito Astral)-19 (IQ+1) [12]; Matemática (Aplicada)-17* (IQ-1) [1]; Mecânica-17 (IQ-1) [1]; Pesquisa-17 (IQ-1) [1].

Mágicas

Teleporte (Escola de Deslocamento)-15 [10].

* +1 pela Habilidade Matemática.

† +1 pela Habilidade Musical.

Gnaeus Ambrosius Silvanus

150 pontos

Na adolescência, Silvanus começou a ter sonhos peculiares, repletos de cenas de violência. Seus familiares, cidadãos prósperos de um povoado da Aquitânia, recorreram a médicos, padres e até a um exorcista, temendo que o filho enlouquecesse, mas de nada adiantou. Depois de vários anos, o jovem saiu de casa para viver no ermo. Por fim, ele vagou por uma área de alta mana que já foi um bosque sagrado. Lá, ele foi capaz ensinar a si mesmo a Arte da Memória (veja *Memória Eidética*, pág. 219), que ele usou para ajudar a recuperar memórias de uma vida anterior, incluindo a memória de ter aprendido a Arte da Memória naquela vida. Na verdade, ele foi um dos druidas da Gália que morreu após a conquista romana.

Agora, décadas mais velho, ele aprendeu sozinho algumas das artes mágicas perdidas dos druidas. Ele ainda não se lembra completamente de nenhuma vida pregressa, mas lembra o suficiente da vã guerra contra os romanos para estar ansioso por vingança e liberdade. Como o exército romano falha em preservar a segurança pública contra a guerra civil, banditismo, invasão e ameaças piores, ele encontra um número crescente de seguidores com a mesma disposição.

ST 10 [0]; **DX** 10 [0]; **IQ** 13 [60]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 11 [0]. Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8; Aparar 10 (Bastão). 1,73 m; 72,5 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 2.

FC: Império Romano [0].

Idiomas: Gaulês (Materna) [6]; Latim (Materna) [0].

Vantagens

Aptidão Mágica 0 [5]; Boa Forma [5]; Carisma 1 [5]; Clericato [5]; Explorador 1 [10]; Memória Eidética (Requer Preparo, 1 minuto, -20%) [4]; Memória Racial (Passiva) [15]; Propósito Maior (Libertar a Gália dos Romanos) [5]; Redespertar [10]; Senso de Direção [5]; Status 1 [5].

Desvantagens

Disopia (Hipermetrope) [-25]; Fanatismo [-15]; Hábito Detestável (Fala por meio de charadas) [-5]; Segredo (Planeja uma rebelião contra o domínio Romano) [-20]; Senso do Dever (Descendentes de Gauleses) [-10].

Peculiaridades: Chauvinista; Orgulhoso. [-2]

Perícias

Arqueologia-11 (IQ-2) [1]; Arremedo (Chamado dos Pássaros)-12* (IQ-1) [1]; Bastão-11 (DX+1) [4]; Caminhada-10 (HT-1) [1]; Camuflagem-14* (IQ+1) [1]; Canto-11 (HT+0) [1]; Conhecimento Bárdico-13 (IQ+0) [4]; Conhecimento Oculto (Charadas)-13 (IQ+0) [2]; Conhecimento das Ervas-13 (IQ+0) [8]; Conhecimento do Terreno (Aquitânia)-13 (IQ+0) [1]; Detecção de Mentiras-12 (Per-1) [2]; Dissimulação-12 (IQ-1) [1]; Furtividade-11 (DX+1) [4]; Jurisprudência (Rito Celta)-11 (IQ-2) [1]; Liderança-13† (IQ+0) [1]; Magia Conhecimento das Ervas-12 (IQ-1) [4]; Magia Meteorologia-12 (IQ-1) [4]; Meteorologia-14 (IQ+1) [4]; Naturalista-13 (IQ+0) [4]; Navegação (Terra)-13* (IQ+0) [1]; Observação-12 (Per-1) [1]; Ocultismo-12 (IQ-1) [1]; Oratória-14† (IQ+1) [2]; Pedagogia-12 (IQ-1) [1]; Pescaria-14* (Per+1) [1]; Poesia-12 (IQ-1) [1]; Primeiros Socorros-13 (IQ+0) [1]; Remo/Vela (Sem Motor)/NT2-10 (DX+0) [2]; Ritual Religioso-12 (IQ-1) [2]; Sobrevivência (Florestas)-13* (Per+0) [1]; Sonhos-11 (Vont-2) [1]; Teologia (Druida)-12 (IQ-1) [2]; Trato Social (Alta Sociedade)-13 (IQ+0) [1].

Mágicas

Eliminar Odor-13 [2]; Identificar Planta-13 [2]; Nevoeiro-10 [2]; Previsão do Tempo-12 [4].

* +1 pelo Explorador.

† +1 pelo Carisma.

INIMIGOS NÃO-HUMANOS

Aristodoulos

320 pontos

Em vida, Aristodoulos era um exorcista, especializado em expulsar os espíritos dos mortos inquietos e, secretamente, um necromante, invocando os mortos para obter informações secretas ou prendendo-os a seu serviço. Ele estava trabalhando em um grande encantamento para se transformar em um lich, mas morreu de uma doença repentina antes

que estivesse completa. Em desobediência à lei municipal, seus restos mortais foram sepultados dentro dos limites da cidade, em uma câmara escondida sob sua casa, agora ocupada por uma sobrinha, Chrysippe, viúva, e seus dois filhos mais novos — ela se assustou com a insistência de seu escravo Fênix, que se matou em pouco tempo após o sepultamento. Chrysippe sepultou o corpo de Fênix no cemitério da cidade, mas manteve o túmulo de Aristodoulos em segredo, temendo que ela fosse punida se fosse revelado. Agora Aristodoulos é um dos mortos inquietos, capaz de usar seu conhecimento adquirido a duras penas para lutar contra as barreiras entre a vida e a morte. Qualquer Romano o classificaria como uma larva, mas ele não se encaixa no modelo padrão para larvas (pág. 213).

ST 9 [-10]; DX 9 [-20]; IQ 14 [80]; HT 9 [-10].

Dano 1d-2/1d; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 18 [20]; Per 10 [-20]; PF 9 [0]. Velocidade Básica 4.50 [0]; Deslocamento Básico 4 [0]; Esquiva 7. 1,78 m; 0 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 2.

FC: Império Romano [0].

Idiomas: Grego (Materna) [0]; Latim (Com Sotaque) [4].

Vantagens

Atribuição 1 (Afeta a Matéria, +40%; Custa 10 Fadiga, -50%; Ataque Cardíaco, +300%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Não pode Aparar, -30%; Desvantagem Temporária, Sem Invisível, -36%) [33]; Atribuição 1 (HT-0; Afeta a Matéria, +40%; Azar, +10%; Impreciação, -1/metro, +100%) [25]; Espírito Imanifestado [149]; Espírito Mágico [80]; Possessão (Apenas parentes de sangue, -30%; Espiritual, -20%) [50]; Sem Mudez [22]; Senso de Direção [5].

Desvantagens

Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Avareza (12) [-10]; Bribeiro (6) [-20]; Circunspeção [-10]; Destruidor da Vida [-10]; Dor Crônica (Frustração com sua condição incorpórea, Suave, 1 hora, 12 ou menos) [-5]; Insensível [-5]; Obsessão (Recuperar um corpo físico) [-10]; Segredo (Túmulo escondido) [-30]; Sem Imaginação [-5]; Voz Irritante [-10].

Peculiaridades: Antipático; Orgulhoso; Usa seus poderes para acertar antigos ressentimentos. [-3]

Perícias

Adivinhação (Espiritualismo)-15 (IQ+1) [4]; Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual)-16 (IQ+2) [8]; Conhecimento do Terreno (Burdigala)-14 (IQ+0) [1]; Conhecimento do Terreno (O Submundo)-14 (IQ+0) [1]; Exorcismo-19 (Vont+1) [8]; Intimidação-17 (Vont-1) [1]; Literatura-12 (IQ-2) [1]; Magia Ritualística-15 (IQ+1) [12]; Materiais Perigosos-13 (IQ-1) [1]; Ocultismo-15 (IQ+1) [4]; Perícia Abrangente (Tanatologia)-16 (IQ+2) [12]; Pesquisa-13 (IQ-1) [1]; Trato Social (Alta Sociedade)-14 (IQ+0) [1].



Garumna

295 pontos

Os Romanos construíram uma ponte sobre o rio Garumna e, sob o domínio dos deuses Romanos, sua ninfa teve que se submeter. Mas agora esse domínio falhou, e ela está com raiva e quer que suas águas fluam livremente. Ela ainda não destruiu a ponte, mas barqueiros e pessoas que moram às margens do rio falam de visões enervantes de uma mulher nua e enraivecida com cabelos verdes, olhos escuros e rabo de peixe.

ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 9 [-20]; HT 15 [0]*.

Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 11 [10]; Per 10 [0*]; PF 15 [0]. Velocidade Básica 6.5 [0]; Deslocamento Básico 1 [0]; Esquiva 9. 1,68 m; 67,5 kg. (MT 0).

Antecedentes Sociais

NT: 1.

FC: Celta [0].

Idiomas: Gaulês (Materna/Nenhum) [-3]; Grego (Com Sotaque/Nenhum) [2]; Latim (Com Acento/Nenhum) [1].

Vantagens

Companheiro Animal 2 [10]; Aptidão Mágica 3† [20]; Dedos Verdes 2 [10]; Ninfa [225].

Desvantagens

Insensível [-5]; Sanguinolência (6) [-20]; Sem Pernas (Semiaquático, Quando Materializado; Deslocamento Aquático 6) [0]; Voto (Remover todos os artefatos humanos de suas margens) [-10].

Peculiaridades: Poupará a vida de qualquer um que falar com ela em versos. [-1]

Perícias

Intimidação-11 (Vont+0) [2]; Luta Greco-Romana-12 (DX+1) [4].

Mágicas

Criar Água-14 [12]; Localizar Água-14 [12]; Moldar Água-14 [12]; Nevoeiro-14 [12]; Purificar a Água-14 [12]. Todas incluem o bônus de +3 pela Aptidão Mágica.

* Inclui o modificador do modelo racial Ninfa.

† Incluir Aptidão Mágica 1 do modelo racial Ninfa.

Lupus Magnus

20 pontos

Apesar da colonização Romana, grande parte da Gália ainda é floresta, uma terra mais de criaturas do que de homens. Agora, o povo do campo fala de uma criatura mais terrível: um lobo enorme como do tipo que Hércules poderia ter lutado quando vivia na Terra. Sua mordida causa 1d-1 de dano por corte. Alguns relatos atribuem a ele mais do que astúcia bestial, e pessoas supersticiosas dizem que na verdade é um feiticeiro malvado vestindo o corpo de um lobo.

ST 14 [20*†]; DX 12 [24*]; IQ 5 [-100]; HT 12 [20].

Dano 1d/2d-1; BC 19 kg; PV 14 [0]; Vontade 11 [30]; Per 13 [40]; PF 12 [0]. Velocidade Básica 6.00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 10‡. 2,51 m de comprimento; 206 kg. (MT +1).

Vantagens

Dentes Afiados [1]; Obstinado [5]; Olfato Discriminatório [15]; RD 1 [5]; Reflexos em Combate [15]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 2 [2].

Desvantagens

Animal Selvagem [-30]; Quadrúpede [-35].

Peculiaridades: Antipático. [-1]

Perícias

Briga-14 (DX+2) [4]; Furtividade-12 (DX+0) [2]; Rastreamento-16** (Per+3) [1]; Sobrevivência (Florestas)-12 (Per-1) [1].

* -40% pelos Manuseadores Precários.

† -10% pelo Tamanho.

‡ +1 pelos Reflexos em Combate.

** +4 pelo Olfato Discriminatório.

IDEIAS DE AVENTURAS

Que tipo de aventuras os *arcani* de Burdigala podem ter? Aqui estão algumas sugestões. Elas estão listadas em uma ordem específica, de modo que cada uma se baseia em uma anterior, mas um mestre engenhoso pode misturá-las e adicionar outros desafios.

Salteadores

Camilla Rufa e seu capanga têm roubado o as cargas que trafegam nas rodovias da Aquitânia. As vexilações legionárias patrulham as estradas, mas os salteadores podem vê-las se aproximar, e saem para outro lugar. Os *arcani* podiam se disfarçar de alvos, seja transportando mercadorias para fora de Burdigala ou trazendo-as de uma cidade próxima. Se escolherem a segunda opção, podem acabar viajando com Brontophonos — e ver as habilidades de combate desarmado de Topaza. Ter Silvanus acompanhando os salteadores também é uma opção.

Casa da Noite

Um dos bairros de Burdigala está ganhando a reputação de ser assombrado. De fato, ele é assombrado; a casa de Aristodoulos fica nesse bairro. Use este cenário quando for a hora de introduzir o horror sobrenatural. Para aumentar a ameaça, o bairro poderia receber um enxame não-natural de estirges.

Caça ao Lobo

O Grande Lobo da Aquitânia começou a ameaçar a província. O governador enviou soldados para caçá-lo, mas até agora sem sucesso. As habilidades especiais dos *arcani* podem ser melhores para este trabalho. Mas há uma complicação: Brontophonos ouviu falar sobre o lobo e está oferecendo uma recompensa por ele, se for capturado vivo. Os *arcani* podem competir por essa recompensa ou seguir o caminho mais simples de tentar matar o lobo.

Motim

As tropas do governador não recebem há mais de um ano e estão cada vez mais inquietas. Os *arcani* podem ter conexões para saber de um motim planejado, ou podem saber disso por meio de Falco, um de seus Patronos. De qualquer forma, sua missão é preservar a segurança pública por todos os meios necessários — ir à casa da moeda em Lugdunum e trazer dinheiro para pagar os soldados, ou organizar os cidadãos para resistir a uma tomada militar, ou ainda lidar pessoalmente com os líderes do motim.

Descendo a Marreta

Incentivadas pela desordem do império, as tribos Germânicas invadem a Gália. Um grande número de Alamanos derrama-se sobre a fronteira oriental, enquanto os navios Francos invadem os portos marítimos da costa ocidental. Um de seus líderes, Chlodowic, traz vários navios para saquear Burdigala. Seus companheiros incluem alguns guerreiros notáveis; para torná-los mais desafiadores, o MJ pode fazer um deles ser um virapeles. Adversários locais como Camilla Rufa ou Silvanus podem se transformar em aliados relutantes sob a ameaça Germânica.

Guerra dos Três Imperadores

Na fronteira Germânica, o prefeito Pretoriano, Postumus, distribuiu uma grande quantidade de riqueza capturada dos invasores Germânicos para suas tropas, que o proclamaram imperador. Postumus tem muitos apoia-dores na Gália e na Britânia e alguns na Hispânia, o que lhe permitiu estabelecer um império independente lá. Os Romanos não conseguem derrubá-lo. Porém, em Narbonensis, Cesarion está movendo suas peças para reivindicar o trono imperial por direito de descendência e estabelecer-se como o salvador do império. Nos bastidores, Geaticus, o Caldeu, incentiva as ambições de Cesarion. Ambos os rivais têm partidários em Burdigala, Cesarion entre os adoradores de Ísis e os Gregos, Postumus entre os mitraístas e entre os Gauleses que gostam da ideia de ter seu próprio império. Será que os Patronos dos *arcani* ficarão divididos sobre o assunto, ou eles continuarão a colocar a sobrevivência de sua própria cidade em primeiro lugar? E o que acontece se os Partas se interessarem e mandarem Bahjam para decidir quem fica com o trono?

Glossário

ab urbe condita: Desde a fundação da cidade (de Roma). O ano AUC 1 corresponde a 753 AEC. Para encontrar o equivalente romano para qualquer ano depois disso, subtraia o ano AEC de 754, ou adicione o ano EC a 753. Assim, 1 AEC era AUC 753, e no ano seguinte, 1 EC, era AUC 754.

arcanus (plural arcani): Um agente secreto ou uma pessoa com conhecimento secreto, incluindo segredos mágicos.

beneficiarius: O administrador-chefe de um navio de guerra.

cursus honorum: Uma sequência padrão de cargos religiosos, militares e administrativos que constituem uma carreira de serviço público. Cada classe social é elegível para diferentes cargos que constituem um *cursus honorum* diferente.

devotio: Um ritual militar especial em que um comandante oferece sua própria vida aos deuses em troca da vitória na batalha.

Di Manes: Os espíritos dos ancestrais de uma família. O nome significa aproximadamente “gente boa” e é usado em parte para evitar ofender os mortos, como ao chamar as Fúrias de “as bondosas”.

eques (plural equites): (1) Um membro da classe social equestre, originalmente composta por cidadãos ricos o suficiente para servir na cavalaria. (2) Um gladiador treinado para o combate montado na arena.

flâmine: Um sacerdote da cidade de Roma designado para servir exclusivamente a um deus. O *flâmine dial* serviu a Júpiter; o *flâmine marcial* serviu a Marte; o *flâmine quirinal* serviu a Quirino (Rômulo, o fundador de Roma, deificado após sua morte) e 12 *flâmines* menores serviram deuses menos importantes. As cidades provinciais têm *flâmines* para seus próprios deuses e para o culto ao Gênio Imperial.

limes: A fronteira oficial do domínio Romano, estabelecida por Augusto César em seu testamento.

mitreu: Uma caverna ou edificação dedicada à adoração de Mitra.

navarco: O capitão sênior de uma esquadra de navios de guerra.

numen (plural numina): Poder sobrenatural; um deus ou espírito. Equivalente aproximado do mana.

optio: O segundo no comando de uma centúria, depois do centurião.

ordo: O conselho de uma cidade provincial, inspirado no Senado de Roma.

pater patriae: Pai do país, um título do imperador.

paterfamilias: O membro mais velho do sexo masculino de uma família, com autoridade legal sobre sua ela e as propriedades da casa, incluindo escravos.

pomério: A fronteira oficial de uma cidade, definida por um ritual religioso; marcado por uma linha de pedras ou outra marcação física.

pontífice máximo: O cargo de chefe do colégio pontifício, sempre exercido pelo imperador.

primipilo: O centurião sênior da primeira coorte de uma legião; efetivamente o terceiro em comando no campo.

rex sacrorum: Um sacerdote de tempo integral que desempenhava as funções religiosas antes desempenhadas pelo rei de Roma.

signífero: O soldado designado para carregar o estandarte de sua centúria para a batalha; também habitualmente designado para guardar e tomar nota dos recursos da legião.

testudo: Uma técnica de combate em grupo para levantar escudos acima da cabeça e prendê-los juntos, cujo nome vem da palavra latina para “tartaruga”.

trierarca: O capitão de um navio de guerra.

tutor: Um guardião legal designado a uma mulher adulta, cujo consentimento é necessário para quaisquer decisões legais importantes que ela tome.

vexilo: Uma bandeira carregada por qualquer força militar em serviço destacada de uma legião.

vigias: Uma força que opera dentro dos limites da cidade de Roma, principalmente como bombeiros e patrulhas noturnas nas ruas, composta por libertos.

BIBLIOGRAFIA DA ROMA ARCANA

MJs que queiram saber mais sobre os costumes e crenças da Roma Antiga para suas campanhas Roma Arcana podem achar os seguintes livros úteis.

Adkins, Lesley e Adkins, Roy A. *Handbook to Life in Ancient Rome, Facts on File Library of World History* (Oxford University Press, 1994). Se você quiser ler apenas um livro antes de iniciar uma campanha no Império Romano, leia este.

Burkert, Walter. *Antigos Cultos de Mistério* (Edusp, 1991).

Carella, C.J. **GURPS Império Romano**. Este suplemento para a *Terceira Edição* do **GURPS** oferece um tratamento abrangente do Império Romano, enfatizando os aspectos mais úteis para o planejamento de uma campanha.

Casson, Lionel. *Ships and Seamanship in the Ancient World* (Johns Hopkins University Press, 1971/1995).

de Planhol, Xavier, com a colaboração de Paul Claval. *An Historical Geography of France, Cambridge Studies in Historical Geography, Volume 21* (Cambridge University Press, 1994).

Dumezil, Georges. *Archaic Roman Religion*, traduzido por Philip Krapp (University of Chicago Press, 1970).

Goldsworthy, Adrian. *The Complete Roman Religion* (Thames and Hudson, 2003).

Greene, Kevin. *The Archaeology of the Roman Economy* (Batsford, 1986).

Hyland, Ann. *Equus: The Horse in the Roman World* (Batsford, 1990).

Johnson, Anne. *Roman Forts* (Adam & Charles Black, 1983).

Le Bohec, Yann. *The Imperial Roman Army* (Hippocrene, 1994).

Luttwak, Edward N. *The Grand Strategy of the Roman Empire from the First Century A.D. to the Third* (Johns Hopkins University Press, 1976).

McMullen, Ramsay. *Enemies of the Roman Order* (Harvard University Press, 1966).

Turcan, Robert. *The Gods of Ancient Rome: Religion in Everyday Life from Archaic to Imperial Times*, traduzido por Antonia Nevill (Routledge, 2000).

Ulansey, David. *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World* (Oxford University Press, 1989).

BIBLIOGRAFIA

FATOS E ESPECULAÇÕES

The New Larousse Encyclopedia of Mythology (Hamlyn, 1968).

Anglo, Sydney. *The Martial Arts of Renaissance Europe* (Yale University Press, 2000).

Campbell, Joseph. *O Herói de Mil Faces* (M.J.F. Books, 1996); *As Máscaras de Deus*, em quatro volumes: Mitologia Primitiva, Mitologia Oriental, Mitologia Ocidental, Mitologia Criativa (Arkana, 1991).

Cotterell, Brian e Johan Kaminga. *Mechanics of Pre-industrial Technolo-*

gy: An Introduction to the Mechanics of Ancient and Traditional Material Culture (Cambridge University Press, 1990).

Daniels, Peter T. e William Bright. *The World Writing Systems* (Oxford University Press, 1996).

de Camp, L. Sprague. *The Ancient Engineers* (Ballantine, 1963).

Diamond, Jared. *Armas, Germes e Aço* (Norton, 1997).

Dixon, R.M.W. *The Rise and Fall of Languages* (Cambridge University Press, 1997).

Graves, Robert. *A Deusa Branca; Uma Gramática Histórica do Mito Poético*, Edição revisada e ampliada (Octagon, 1972).

Guadalupi, Gianni e Alberto Manguel. *Dicionário de Lugares Imaginários* (Macmillan, 1980).

Jaynes, Julian. *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bica-meral Mind* (Houghton Mifflin, 1990).

Keegan, John. *A Face da Batalha* (Penguin, 1978).

ESTUDOS CULTURAIS

Barton, Dan e Grandy, David. *Magic, Mystery, and Science: The Occult in Western Civilization* (Indiana University Press, 2004).

Carter, Lin. *Imaginary Worlds* (Ballantine, 1973).

Clute, John e Grant, John. *The Encyclopedia of Fantasy* (St. Martin's Griffin, 1999).

Fonstad, Karen Wynn. *O Atlas da Terra-Média*, edição revisada (Houghton Mifflin, 1991). Indiscutivelmen-

te, isso deveria estar em "Informações factuais", já que é um trabalho sério de referência acadêmica sobre geografia — apenas acontece de ser a geografia da Terra-média. Um dos melhores modelos para extrair uma descrição detalhada de um cenário de uma obra de ficção.

Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism* (Princeton University Press, 1957).

Hume, Kathryn. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature* (Routledge, 1985).

Irwin, Robert. *The Arabian Nights: A Companion* (Allen Lane, 1994).

Jones, Diana Wynne. *The Tough Guide to Fantasyland* (Vista, 1996).

Le Guin, Ursula K. "From Elfland to Poughkeepsie", em *The Language of the Night* (HarperCollins, 1992).

Tolkien, J.R.R. "Sobre Histórias de Fadas", em *Poems and Stories* (Houghton Mifflin, 1994).

FOLCLORE, MITOLOGIA E CLÁSSICOS

Alighieri, Dante. *A Divina Comédia* (New American Library, 2003).

Barrie, J.M. *Peter Pan* (Viking, 1991).

Baum, L. Frank. *O Mágico de Oz* e outros da série Oz. A série completa foi reimpressa pela Dover Publications.

Cabell, James Branch. *Figures of Earth* (Wildside Press, 2001), *The Silver Stallion* (Del Rey, 1979) e *Jurgen* (Dover, 1978).

Carroll, Lewis. *Alice no País das Maravilhas, Alice Através do Espelho e O Que Ela Encontrou Por Lá*, e *A*

Caça Ao Snark (edição omnibus anotada por Martin Gardner, Norton, 1999).

Chaucer, Geoffrey. *Os Contos de Cantuária* (Penguin, 2003).

Coleridge, Samuel Taylor. "The Rime of the Ancient Mariner", em *The Complete Poems* (Penguin, 1997).

Dunsany, Lord. *A Filha do Rei de Elfland* (Del Rey, 1999) e *Time and the Gods* (Kessinger, 2004).

Saga de Egil Skallagrímsson (Penguin, 1977).

Goethe, Johann Wolfgang. *Fausto* (Princeton University Press, 1994).

Haggard, H. Rider. *Ela, a Feiticeira* (Oxford University Press, 1998).

Hesíodo. *Teogonia* (Ann Arbor Paperbacks, 1991).

Hesse, Hermann. *O Lobo da Estepe* (Picador, 2002).

Homero. *Odisséia* (Penguin, 1999).

Kingsley, Charles. *The Water-Babies* (J.M. Dent & Sons, 1983).

Kipling, Rudyard. "The Brushwood Boy" em *The Day's Work* (Fredonia, 2000), *Puck of Pook's Hill* (Blue Unicorn, 1998) e *Rewards and Fairies* (Kessinger, 2004).

Kouyate, Mamadou. **Sundiata, O Leão Do Mali** (Longman, 1995).

MacDonald, George. "The Light Princess" em *The Complete Fairy Tales* (Penguin, 1999), **A Princesa e o Goblin** (Puffin, 1997) e *The Princess and Curdie* (Puffin, 1996).

Malory, Thomas. **A Morte de Artur** (Signet, 2001).

Maeterlinck, Maurice. *The Blue Bird* (Kessinger, 2004).

Nesbitt, E. **Cinco Crianças e Um Segredo** (Puffin, 1996) e *The Phoenix and the Carpet* (Puffin, 1996).

Saga dos Volsungos (University of California Press, 1990).

Shakespeare, William. **Sonho de Uma Noite de Verão e A Tempestade** (ambos Signet, 1998).

Valmiki. *The Ramayana* (Penguin, 1998).

Virgílio. **Eneida** (Vintage, 1990).

Vyasa. **Mahabharata** (University of Chicago Press, 2000).

FICÇÃO

Alexander, Lloyd. **O Livro dos Três** (Holt, 1964), **O Caldeirão Negro** (Holt, 1965), **O Castelo de Llyr** (Holt, 1966), **Taran, o Errante** (Holt, 1967) e **O Rei Supremo** (Holt, 1968).

Anderson, Poul. *Three Hearts and Three Lions* (Doubleday, 1961) e *Operation Chaos* (Doubleday, 1971).

Beagle, Peter S. *The Last Unicorn* (Ballantine, 1968).

Bellairs, John. *The Face in the Frost* (Ace, 1978).

Blish, James. **Páscoa Negra** (Doubleday, 1968) e **O Dia Depois do Juízo Final** (Doubleday, 1971) [reeditado em um volume como *The Devil's Day* (Baen, 1990)].

Borges, Jorge Luis. *Labyrinths*, editado por James E. Irby e Donald A. Yates (New Directions, 1988).

Brust, Steven. *Jherag* (Ace, 1983), *The Phoenix Guards* (Tor, 1991), *Five Hundred Years After* (Tor, 1994), *The Paths of the Dead* (Tor, 2002) e *The Lord of Castle Black* (Tor, 2003).

Bujold, Lois McMaster. *The Curse of Chalion* (Eos, 2001) e *Paladin of Souls* (Eos, 2003).

Bull, Emma. *War for the Oaks* (Orb, 2001).

Card, Orson Scott. *Seventh Son* (Tom Doherty Associates, 1987) e sequências.

Carey, Jacqueline. **O Dardo de Kushiel** (Tor, 2001), **A Eleita de Kushiel** (Tor, 2002) e **Avatar de Kushiel** (Tor, 2003).

Cherryh, C.J. *Rusalka* (Del Rey, 1989).

Cook, Glen. *Dread Brass Shadows* (Roc, 1990), *Red Iron Nights* (Roc, 1991), *Deadly Quicksilver Lies* (Roc, 1994), *Petty Pewter Gods* (Roc, 1995), *Faded Steel Heat* (Roc, 1999), *Angry Lead Skies* (Roc, 2002), *Sweet Silver Blues* (Signet, 1987), *Cold Copper Tears* (Signet, 1988), *Bitter Gold Hearts* (Signet, 1988), *Old Tin Sorrows* (Signet, 1989), **A Companhia Negra** (Tor,

1984), **As Sombras Eternas** (Tor, 1984), **A Rosa Branca** (Tor, 1985), *Shadow Games* (Tor, 1989), *The Silver Spike* (Tor, 1989), *Dreams of Steel* (Tor, 1990), *Bleak Seasons* (Tor, 1996), *She Is the Darkness* (Tor, 1998), *Water Sleeps* (Tor, 1999) e *Soldiers Live* (Tor, 2000).

Crowley, John. *Little, Big* (Bantam, 1981).

Davidson, Avram. *The Adventures of Doctor Esterhazy* (Owlswick, 1991).

de Camp, L. Sprague e Pratt, Fletcher. *The Compleat Enchanter* (Doubleday, 1975).

De Lint, Charles. *Moonheart* (Ace, 1984).

Donaldson, Stephen R. *Lord Foul's Bane* (Del Rey, 1977), *The Illearth War* (Del Rey, 1977) e *The Power That Preserves* (Del Rey, 1977).

Eager, Edward. *Half Magic* (Harcourt, Brace, 1954), *Knight's Castle* (Harcourt, Brace, 1956), *Magic by the Lake* (Harcourt, Brace, 1957), *The Time Garden* (Harcourt, Brace, 1958) e *Seven-Day Magic* (Harcourt, Brace, 1962).

Edison, E.R. *Mistress of Mistresses: A Vision of Zimiamvia* (Dutton, 1935), *A Fish Dinner in Memison* (Dutton, 1941) e *The Mezentian Gate* (Elek, 1958) [reeditado em um volume como *Zimiamvia*]. *The Mezentian Gate* foi publicado de forma incompleta muito depois da morte de Eddison em 1945.

Effinger, George Alec. *Maureen Birnbaum, Barbarian Swordsman* (Swan Press, 1993).

Ford, John M. *The Dragon Waiting* (Timescape, 1983).

Gaiman, Neil e Pratchett, Terry. **Good Omens: Belas Maldições** (Workman, 1990).

Garfinkle, Richard. *Celestial Matters* (Tor, 1996).

Garner, Alan. *The Moon of Gomrath: A Tale of Alderley* (Harper Collins,

1983) e *The Weirdstone of Brisingamen: A Tale of Alderley* (Random House, 1969).

Garrett, Randall. *Lord Darcy Investigates* (Ace, 1981), *Murder and Magic* (Ace, 1981) e **O Tempo da Magia** (Ace, 1979).

Gentle, Mary. *The Book of Ash* (Eos, 1999–2000).

Hamilton, Laurell K. **Beijo das Sombras** (Del Rey, 2000), **Carícias da Noite** (Ballantine, 2002) e **Sedução ao Luar** (Ballantine, 2004).

Heinlein, Robert. "Magic Inc.," em *Waldo and Magic Inc.* (Doubleday, 1950) e "The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag," em *The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag* (Gnome, 1959).

Holdstock, Robert. *Mythago Wood* (Gollancz, 1984), *Lavondyss* (Gollancz, 1988) e *The Hollowing* (Harper Collins, 1993).

Howard, Robert Ervin. **Conan, o Bárbaro** (Gnome Press, 1954) e **Conan, o Conquistador: A Era Híbrida** (Gnome Press, 1950).

Hughart, Barry. *Bridge of Birds* (St. Martin's, 1984), *The Story of the Stone* (Doubleday, 1988) e *Eight Skilled Gentlemen* (Doubleday, 1991).

Jackson, Melanie. *Traveller* (Love Spell, 2003).

Karr, Phyllis Ann. *The Idylls of the Queen* (Berkley, 1985).

L'Engle, Madeleine. **Uma Dobra no Tempo** (Ariel, 1962), **Um Vento Na Porta** (Farrar, Straus e Giroux, 1973) e *A Swiftly Tilting Planet* (Farrar, Straus e Giroux, 1978).

Le Guin, Ursula K. "The Rule of Names," em *The Wind's Twelve Quarters* (HarperCollins, 1975), **O Feiticeiro de Terramar** (Parnassus, 1968), **As Tumbas de Atuan** (Atheneum, 1971) e **A Praia Mais Longínqua** (Atheneum, 1972).



Lee, Tanith. *Night's Master* (DAW, 1978), *Death's Master* (New American Library, 1986), *Delusion's Master* (DAW, 1987), *Delirium's Mistress* (New American Library, 1986) e *Night's Sorceries* (DAW, 1987).

Leiber, Fritz. *Our Lady of Darkness* (Berkley, 1977), *Conjure Wife* (Gregg, 1977), *Swords and Deviltry* (Gregg, 1977), *Swords Against Death* (Gregg, 1977), *Swords in the Mist* (Gregg, 1977), *Swords Against Wizardry* (Gregg, 1977), *The Swords of Lankhmar* (Gregg, 1977) e *Swords and Ice Magic* (Gregg, 1977).

Lewis, C.S. *Além do Planeta Silencioso* (Avon, 1949), *Perelandra* (Macmillan, 1944) e *Aquela Fortaleza Medonha* (Macmillan, 1946).

Lovecraft, H.P. "The Dream-Quest of Unknown Kadath," em *Beyond the Wall of Sleep* (Arkham House, 1943).

MacAvoy, Roberta. *The Grey Horse* (Bantam, 1987) e *Tea with the Black Dragon* (Bantam, 1983).

McKillip, Patricia. *The RiddleMaster of Hed* (Ballantine, 1977).

Mieville, China. *Estação Perdido* (Del Rey, 2001) e *A Cicatriz* (Ballantine, 2002).

Moon, Elizabeth. *Sheepfarmer's Daughter* (Baen, 1988).

Moorcock, Michael. *Elric De Melniboné* (DAW, 1976), *Elric - Os Mares Do Destino* (DAW, 1976), *Weird of the White Wolf* (DAW, 1977), *The Vanishing Tower* (DAW, 1977), *Bane of the Black Sword* (DAW, 1977) e *A Espada Diabólica* (DAW, 1977).

Moore, C.L. *Jirel of Joiry* (Ace, 1996).

Murphy, Pat. *Nadya: The Wolf Chronicles* (Tor, 1996).

Niven, Larry. *The Magic Goes Away* (Ace, 1978).

Nix, Garth. *Sabriel, A Missão da Guerreira* (HarperCollins, 1995), *Lirael - A Filha Do Clayr* (HarperCollins, 2001) e *Abhorsen* (HarperCollins, 2003).

Owens, Robin. *HeartMate* (Jove, 2001), *Heart Thief* (Berkley, 2003) e *Heart Duel* (Berkley, 2004).

Peake, Mervyn. *Titus, O Herdeiro De Gormenghast* (Ballantine, 1968), *O Castelo De Gormenghast* (Ballantine, 1968) e *Titus Alone* (Ballantine, 1968).

Powers, Tim. *Os Portais de Anúbis* (Ace, 1984), *On Stranger Tides* (Ace, 1987), *The Stress of Her Regard* (Ace, 1989), *The Drawing of the Dark* (Ballantine, 1979) e *Declare* (William Morrow, 2001).

Pratchett, Terry. *A série Discworld: A Cor da Magia* (St. Martin's, 1983), *A Luz Fantástica* (Dufour, 1986), *Direitos Iguais Rituais Iguais* (HarperTorch, 2000), *O Aprendiz da Morte* (HarperCollins, 2001); *O Oitavo Mago* (Orion, 1988), *Estranhas Irmãs* (Gollancz, 1988), *Pirâmides* (Gollancz, 1989), *Guardas! Guardas!* (Gollancz, 1989), *A Magia de Holy Wood* (Gollancz, 1990), *O Senhor da Foice* (Gollancz, 1991), *Quando as Bruxas Viajam* (Gollancz, 1991), *Pequenos Deuses* (HarperCollins, 1992), *Lordes e Damas* (HarperPrism, 1994), *Homens de Armas* (HarperPrism, 1996), *Soul Music* (HarperPrism, 1995), *Feet of Clay* (HarperPrism, 1996), *Interesting Times* (HarperPrism, 1997), *Maskerade* (HarperPrism, 1997), *Hogfather* (HarperPrism, 1999), *Jingo* (HarperPrism, 1998), *The Last Continent* (HarperPrism, 1999), *Carpe Jugulum* (HarperPrism, 1999), *The Fifth Elephant* (HarperCollins, 2000), *The Truth* (HarperCollins, 2000), *Thief of Time* (HarperCollins, 2001), *The Last Hero* (HarperCollins, 2001), *Night Watch* (HarperCollins, 2000), and *Monstrous Regiment* (HarperCollins, 2003).

Rawn, Melanie. *The Ruins of Ambrai* (Daw, 1994), *The Mageborn Traitor* (Daw, 1997) e *The Capital's Tower* (MacMillan, próximo).

Robinson, Kim Stanley. *The Years of Rice and Salt* (Bantam, 2002).

Rowling, J.K. *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (A.A. Levine, 1998), *Harry Potter e a Câmara Secreta* (A.A. Levine, 1999), *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (A.A. Levine, 1999), *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (A.A. Levine, 2000) e *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (A.A. Levine, 2003).

Scott, Melissa. *Five-Twelfths of Heaven* (Baen, 1985), *Silence in Solitude* (Baen, 1986) e *The Empress of Earth* (Baen, 1987).

Smith, Thorne. *Topper* (McBride, 1926) e *The Night Life of the Gods* (Doubleday, 1931).

Swann, Thomas Burnett. *Wolfwinter* (Ballantine, 1972).

Swanwick, Michael. *The Iron Dragon's Daughter* (Avon, 1994).

Tolkien, J.R.R. *O Hobbit* (Houghton Mifflin, 1938) e *O Senhor dos Anéis* (Houghton Mifflin, 1954).

Turtledove, Harry. *The Case of the Toxic Spell Dump* (Baen, 1993) e *Between the Rivers* (Tor, 1998).

Vance, Jack. *Madouc* (Ace, 1990), *Lyonesse* (Berkley, 1983), *The Green Pearl* (Berkley, 1986), *A Agonia da Terra* (Underwood-Miller, 1994), *The Eyes of the Overworld* (Underwood-Miller, 1966), *Cugel's Saga* (Underwood-Miller, 1983) e *Rhialto the Marvellous* (Underwood-Miller, 1984).

White, T.H. *O Único e Eterno Rei* (Putnam, 1958).

Williams, Walter Jon. *Metropolitan* (HarperPrism, 1995) e *City on Fire* (HarperPrism, 1997).

Williamson, Jack. *Darker Than You Think* (Fantasy Press, 1948).

Windling, Terri e Sherman, Delia. *The Essential Bordertown* (Tor, 1998).

Zelazny, Roger. *Nove Príncipes de Âmbar* (Doubleday, 1970), *As Armas de Avalon* (Doubleday, 1972), *O Sinal do Unicórnio* (Doubleday, 1975), *A Mão de Oberon* (Doubleday, 1976) e *As Cortes do Caos* (Doubleday, 1978).

CINEMA

A Bela e a Fera [La Belle et la Bête] (Jean Cocteau, 1946).

A Dupla do Outro Mundo (Norman Z. McLeod, 1937).

A Nova Viagem de Sinbad (Gordon Hessler, 1973).

A Princesa Prometida (Rob Reiner, 1987).

A Última Tempestade (Peter Greenaway, 1991).

A Viagem de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2001).

As Aventuras do Barão Munchausen (Terry Gilliam, 1988).

Asas do Desejo [Der Himmel über Berlin] (Wim Wenders, 1987).

Fotografando Fadas (Nick Willing, 1997).

Fúria de Titãs (Desmond Davis, 1981).

Jabberwocky: Um Herói por Acaso (Terry Gilliam, 1977).

Jasão e o Velo de Ouro (Don Chaffey, 1963).

Matrix (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999); *Matrix Reloaded* (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 2003); e *Matrix Revolutions* (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 2003).

Monty Python em Busca do Cálice Sagrado (Terry Gilliam e Terry Jones, 1975).

O Ladrão de Bagdá (Ludwig Berger, Michael Powell e Tim Whelan, 1940).

O Ladrão de Bagdad (Raoul Walsh, 1924).

O Mágico de Oz (Victor Fleming, 1939).

O Mundo Fantástico de Oz (Walter Murch, 1985).

O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel (Peter Jackson, 2001); *As Duas Torres* (Peter Jackson, 2002); *O Retorno do Rei* (Peter Jackson, 2003).

O Tigre e o Dragão [Wo Hu Cang Long] (Ang Lee, 2000).

O Último Unicórnio (Jules Bass e Arthur Rankin, Jr., 1982). Animação.

Os Aventureiros do Bairro Proibido (John Carpenter, 1986).

Os Bandidos do Tempo (Terry Gilliam, 1981).

Os Nibelungos – A Morte de Siegfried [Siegfried, die Nibelungen] (Fritz Lang, 1924).

Princesa Mononoke [Mononoke Hime] (Hayao Miyazaki, 1997). Animação.

Rashomon (Akira Kurosawa, 1950).

Shrek (Andrew Adamson e Vicky Jensen, 2001).

Simbad e a Princesa (Nathan Juran, 1958).

Simbad e o Olho do Tigre (Sam Wanamaker, 1977).

Sonho de uma Noite de Verão (Michael Hoffman, 1999).

Sortilégio do Amor (Richard Quine, 1958).



TELEVISÃO

A Feiticeira (1964–1972).

Arquivo X (1993–2018).

Aruslân senki (1991). Animação.

Beauty and the Beast (1987–1990).

Buffy: A Caça-Vampiros (1997–2003).

Fushigi Yûgi (1995). Animação.

Gormenghast (2000).

NeverWhere (1996).

Rôdosu-tô senki (1990). Animação.

Sureiyâzu (1995). Animação.

Tenkû no Esukafurône (1996). Animação.

Wyrd Sisters (1996) e *Soul Music* (1996). Animação.

Xena, Princesa Guerreira (1995–2001).

QUADRINHOS

Gaiman, Neil. *Os Livros da Magia* (DC, 1990–1991) e *Sandman* (DC/Vertigo, 1988–1996).

Holguin, Brian. *Ária* (Image, 2000–2003).

Moore, Alan. *Promethea* (America's Best Comics, 1999–2004).

Nelson, Arvid. *Rex Mundi* (Image, 2003–2004).

Pini, Wendy e Pini, Richard. *Elfquest* (WaRP, Graphics 1981–1984).

Sakai, Stan. *Usagi Yojimbo* (vários editores, 1984–2004).

Smith, Jeff. *Bone* (Cartoon Books, 1991–2004).

Wagner, Matt. *Mage: The Hero Discovered* (Comico, 1984–1986).

Wyman, Vicki. *Xanadu*. (MU 1993, 1994).

JOGOS

Barker, M.A.R. *Empire of the Petal Throne* (T.S.R., 1975). Um novo tratamento do mesmo cenário é *Tekumel* (*Guardians of Order*, 2004).

Brucato, Phil, et al. *Mago: A Ascensão* 2ª ed. (White Wolf, 1995). Suplementos relevantes para fantasia para este jogo épico de magia moderna incluem *The Book of Crafts* de Phil Brucato (White Wolf, 1996) e *The Book of Worlds* (White Wolf, 1996), e *Dragons of the East* (White Wolf, 2000) e *Dead Magic* (White Wolf, 2000), ambos desenvolvidos por Jess Heinig.

Brucato, Phil, et al. *Mago: A Cruzada dos Feiticeiros* (White Wolf, 1998).

Crossby, N. Robin. *Harnworld* (Columbia Games, 1990).

Grabowski, Geoff, et al. *Exalted* (White Wolf, 2001).

Halliwell, Richard, et al. *Warhammer Fantasy Role Play* (Games Workshop, 1986).

Laws, Robin D. *The Dying Earth Roleplaying Game* (Pelgrane Press, 2001).

Long, Steven S. *Fantasy Hero* (Hero Games, 2003).

Pearcy, Derek. *In Nomine* (Steve Jackson Games, 1997). O *Ethereal Player's Guide* de R. Sean Borgstrom e David Edelstein (Steve Jackson Games, 2003) adiciona deuses e espíritos pagãos a essa fantasia religiosa.

Perrin, Steve, et al. *RuneQuest* 2ª ed. (Chaosium, 1980). Um novo tratamento do mesmo cenário é Robin D. Laws e Greg Stafford's *Hero Wars* (Issaries, 2000).

Simbalist, Edward E. e Backhaus, Wilf. *Chivalry & Sorcery* (Fantasy Games Unlimited, 1977). A 4ª edição é apoiada pela Britannia Game Designs, Ltd.

Stafford, Greg. King Arthur Pendragon: *Epic Roleplaying in Legendary Britain*, 4ª ed. (Chaosium, 1993); James Palmer et al. foco em

feudos e feudalismo em *Lordly Domains* (Green Knight, 1999).

Tweet, Jonathan, et al. *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 3ª ed. 2001, 3.5 ed. 2003). Entre os excelentes suplementos para o clássico RPG de fantasia de Gygax e Arneson estão Jeff Grubb, et. al's *Manual dos Planos* (1987, ed. rev. 2001) e Nigel Findley, et al's *Draconomicon – O Livro dos Dragões* (1990).

Tweet, Jonathan e Rein Hagen, Mark. *Ars Magica* (Atlas Games, 1996). *The Mysteries* de Adam Bank e Jeremiah Genest (Atlas Games, 2000) acrescentam misticismo histórico a essa evocativa fantasia medieval.

Wujcik, Eric. *Amber Diceless Roleplaying* (Phage Press, 1991).

Sim, Suzy e Browning, Joseph. *A Magical Medieval Society: Western Europe* (Expeditious Retreat Press, 2003).

GURPS TERCEIRA EDIÇÃO

Muitos dos suplementos da edição anterior do **GURPS** continham material de fantasia. Muito disso pode ser usado com qualquer sistema e a maior parte do resto pode ser adaptado à *Quarta Edição* do **GURPS** com facilidade. Os seguintes suplementos são especialmente recomendados como fontes de inspiração:

Discworld Roleplaying Game. Suplemento independente (“Powered by GURPS”) baseado na fantasia bem humorada de Terry Pratchett. Lançado primeiro como **GURPS Discworld**. Compatível com **GURPS Discworld Also**.

GURPS Cabal. Cenário de conspiração de horror em que a Terra — na verdade, todo o universo — é controlada por uma aliança secreta de poderosos feiticeiros e semideuses. Contém

uma variedade de sistemas mágicos alternativos e modificados.

GURPS Celtic Myth. Britânia e Irlanda, desde a pré-história até o século V, com ênfase especial no folclore e na mitologia.

GURPS Dragons. Dragões e outras raças serpentinhas e reptilianas, tanto como monstros quanto como seres civilizados. Inclui regras da *Quarta Edição*.

GURPS Faerie. Habitantes de “debaiixo da colina” e seus primos no folclore.

GURPS In Nomine. Agentes interpretativos do Céu ou do Inferno, ou deuses e espíritos pagãos sem vínculos com nenhum dos lados. Um tratamento **GURPS** de seres sobrenaturais extremamente poderosos como personagens de jogadores.

GURPS Magic Items 1, Magic Items 2, e Magic Items 3. Tesouros de artefatos mágicos.

GURPS Places of Mystery. Locais com histórias inusitadas, de todo o mundo e de todos os períodos históricos.

GURPS Shapeshifters. Seres que podem mudar de forma, de lobisomens a construções de metal líquido em um futuro distante.

GURPS Spirits. Entidades que incorporam conceitos abstratos como “natureza” e “vontade divina”.

GURPS Technomancer. Terra alternativa onde a magia desperta em 1945, mudando o mundo.

GURPS Undead. Os mortos-vivos — fantasmas, múmias, zumbis, etc.

Todos os suplementos citados não foram lançados oficialmente no Brasil.

ÍNDICE

- A Agonia da Terra, 11, 162.
A Lança de Longinus, 28.
Abençoado, vantagem, 128.
Abençoar Planta, mágica, 172.
Absurdistas, fantasia, 13.
Adamante, 22, 40, 68, 192, 193.
Adivinhação, 150, 179, 203.
Adivinhação, perícia, 134, 150, 220.
Adoração aos Ancestrais, 37, 90, 112, 202.
Afundamento, 86.
Agrária, magia, 95.
Agricultor, emprego, 138.
Agricultura, 70, 71, 93–94, 137.
Além, 35, 37, 40; *veja também Mortos*.
Aliados vantagem, 128, 128.
Alimento, 99, 137; *mágicas*, 169; *veja também Agricultura*.
Alquimia, 152, 156; *interna*, 156; *fazendo ouro*, 156; *perícia*, 18, 23.
Alta fantasia, 6, 46, 79.
Alta magia, 151.
Ambientes impossíveis, 42, 68.
Anfisbena, 211.
Animais, 46, 106, 211–212; *idiotismos animais*, 47; *Rei dos Animais*, 47; *criaturas míticas em combate*, 193.
Animista, magia, 19.
Anjos, 31.
Anões, 41, 56, 58, 62; *modelo*, 105.
Antropofagia, 57.
Aparência, 128.
Aptidão Mágica, 18, 67, 128, 129; *frequência*, 103; *racial*, 165, 167–168; *tipos especiais de aptidão mágica*, 128.
Arcani, 226.
Aristodoulos, 230.
Arma de Arremesso, perícias, 134.
Armadura, 97; *Romana*, 223.
Armas, 97, 223.
Armeiro, emprego, 139.
Arqueiro, modelo, 114.
Arte ou Esporte de Combate, perícias, 134.
Artes marciais, 8.
Ártico, 42.
Artífice, modelo, 114.
Ascensão, 38.
Aspidoquelônio, 211.
Assassino, modelo, 115.
Assuntos Atuais, perícia, 135.
Astrologia, 210, 229.
Astrológica, magia, 163.
Atirar Encoberto pela Montaria, técnica, 136.
Atirar para Trás, técnica, 136.
Atlântida, 23, 74, 77.
Atravessar Terra, mágica, 169.
Atributos morais, 46.
Autômato, 25, 66, 67.
Ave do Paraíso, 47.
Aventuras, 174–194.
Aversão, desvantagem, 132.
Aves, 47.
Baco, cult of, 205.
Bahjam, 226.
Baixa fantasia, 6.
Baixa magia, 147.
Bandido, modelo, 116.
Bárbaro, modelo, 116.
Bardos e dons bárdicos, 11, 79, 99, 152; *magia bárdica*, 156; *talento Bardo*, 132; *modelo Bardo*, 117.
Bem e mal, 21, 58, 194.
Bibliografia, 233–237; *Roma Arcana*, 232.
Bibliotecas, 99.
Biotecnologia, 67.
Boa Esposa, talento, 132.
Bobos, 11, 70.
Brontes, 55.
Brontophonos, 227.
Burdigala, 224–231; *arcani*, 226; *inimigos*, 227–231; *mapa*, 225; *escolas*, 225–226; *tempos e cultos*, 225.
Cabala, 12, 196.
Cabala, 27, 157–158, 161.
Cabeça de Orfeu, 28.
Caça, 176.
Caldeia, 196.
Camilla Rufa, 228.
Campanhas em arco, 15.
Campanhas em base-e-missão, 15, 175.
Campanhas em um ponto, 15, 175.
Campanhas em uma área, 15.
Campanhas, 21, 29, 41, 174; *criação de personagem*, 127; *planejamento*, 4; *estilo*, 16.
Camponês Aventureiro, modelo, 118.
Canhão, 144.
Canibalismo, 57.
Capa e espada, 9.
Carniçais, 58; *modelo*, 105.
Castas, 73.
Castelos, 100.
Castigos divinos, 89.
Castle Falkenstein, 9, 12.
Catástrofes, 83.
Cavaleiro, modelo, 119.
Cavalgar, perícia, 135, 136; *técnicas*, 136, 220.
Cavalo Superior, modelo, 106.
Cavalos, 106, 132, 225; *cavalo superior*, 106.
Cavernas, 42.
Cenários, 10–13.
Centauro, modelo, 107.
Cercos, 188, 189; *veja também Fortalezas*.
Cesarion, 200.
Cessar Sangramento, mágica, 169.
Chi como magia, 157.
Chlodowic, 228.
Chuva, mágica, 168.
Cidades, 94, 96, 138, 199; *capital*, 96.
Cidades-estado, 80.
Ciência, 20, 100.
Cinema, 236.
Cirurgião, modelo, 214.
Clássicos, 233.
Clericato, 148, 149.
Cobertura Ilusória, mágica, 170.
Código de Honra, desvantagem, 132, 219.
Compulsão, desvantagem, 219.
Comunismo, 70.
Conan, 7.
Conhecimento das Ervas, perícia, 18.
Conhecimento do Terreno, perícia, 135.
Contabilidade, perícia, 220.
Contagem de golpes, 57.
Contágio, Lei do, 19.
Contatos, vantagem, 130.
Correspondência mágica, 160; *veja também Três Leis da Magia*.
Corta-bolsas, técnica, 136.
Cortesão, emprego, 139.
Cortesã, modelo, 214.
Cortes, *veja Reis*.
Criação de mágicas, 167.
Criaturas possuídas, 52.
Criminologia, perícia, 135.
Cristianismo em Roma Arcana, 211.
Cruzamentos de campanhas, 9.
Cultos de mistério, 205–206.
Cultos, 205–206, 225.
Curandeiros e Cura, 11, 98, 176; *mágicas*, 169–170.
Curar Doenças, mágica, 170.
Curar Planta, mágica, 171.
Curva Acentuada, técnica, 136.
Custo de vida, 137.
Custo em pontos, 18.
Cyberpunk, 9, 13, 36, 67, 158, 166.
Dançarino de Guerra, modelo, 119.
Deadlands, 9.
Decadência, 81, 96.
Deificação, 38; *veja também Deuses*.
Demônios, 32, 36, 38, 148.
Dependência, desvantagem, 132.
Desastres naturais, 86–87.
Desenho de Símbolos, perícia, 220.
Desertos, 42.
Deslizamentos, 86.
Deslumbrar, perícia, 135.
Desvantagens, 132–133, 219.
Deuses, 6, 30, 31, 40, 45, 57, 96, 101, 102, 148, 151, 164, 201, 209; *castigos divinos*, 89; *deuses malignos*, 32, 33; *descendentes dos deuses*, 32, 55; *teofagia*, 57.
Devoção, talento, 132.
Diamante, 22.
Dinheiro, 137, 221; *veja também Saque*.
Dinossauros, 195, 212, 227.
Diplomacia, 177.
Disfarce Ilusório, mágica, 170.
Distância da magia, 154.
Distúrbios, 85–90.
Divindades trapaceiras, 46, 152.
Doença, 32, 88, 95; *veja também Medicina*.
Dois-espíritos, 57.
Dragões, 56, 61, 137, 176, 181; *sangue*, 22; *modelo*, 107.
Driades, 45, 49, 101, 133.
Druidas, 197, 208, 229; *e sátira*, 209.
Duelos, 11, 146, 180, 181, 187.
Dungeons & Dragons, 7, 15, 63, 84, 174.
Duração da magia, 154.
Elfos, 56, 58, 62; *modelo*, 107.
Embriaguez, talento, 205.
Empregos, 138–139.
Encantador, modelo, 120.
Encantamento e Mágicas de Encantamento, 23–25, 149.
Encantamento Temporário, mágica, 23.
Enchantes, 87.
Enclaves, 73.
Engenheiro, modelo, 215.
Enigmas, 14.
Enjoo, *veja Doença*.
Enxames, 53.
Epidemias, 88; *veja também Doença*.
Equipamento Característico, vantagem, 130, 132.
Equipamento, 140–145, 223.
Eras da aurora, 79.
Erudito, modelo, 121.
Ervos, magia das, 158.
Escolas, 225; *de magia*, 102, 183.
Esconder, mágica, 170.
Escopo, 15–16.
Escravos, 73, 93.
Escribas, 99.
Espada e feitiçaria, 7, 82, 176.
Espíões, 177.
Espionagem, 9, 177.
Espíritos planetários, 45.
Espíritos, 25, 30–33, 44, 101, 130, 131, 132, 148, 164; *ancestrais*, 112, 197, 201; *de lugar*, 45; *planetário*, 45; *do tempo*, 78; *características*, 133; *mundos espirituais*, 35.
Esqueletos, 113.
Estalagens, 98.
Estigma Social, desvantagem, 133, 219.
Estirges, 211.
Estudos culturais da fantasia, 233.
Exaustão, 82.
Exércitos, *veja Gerra*.

- Fadas, 56, 133, 168; *reinos*, 35; *modelo*, 108.
- Familiares, 26.
- Fantasia através do portal, 13.
- Fantasia espacial, *veja Planetas*.
- Fantasia de lambril, 13.
- Fantasia iluminada, 13.
- Fantasia leve, 7, 46.
- Fantasia no futuro, 10.
- Fantasia sombria, 7, 21, 46, 82, 162, 179.
- Fantasmas, 37, 38, 40, 90, 197; *lentes*, 113.
- Farmácia, *perícia*, 135.
- Faroste, 9.
- Fé Verdadeira, 148.
- Feitiçaria, 151, 207; *modelo feitiçeiro*, 215.
- Feitiçeiro, *modelo*, 215.
- Ferreiro, *emprego*, 139.
- Fetiches, 26, 128, 130.
- Ficção científica, 40, 75, 78; *veja também Planetas*.
- Ficção, 234–235.
- Filosofia, 210.
- Filósofo, *modelo*, 216.
- Fim do mundo, 77.
- Firmar na montaria, *técnica*, 220.
- Fixada, *magia*, 161.
- Florestas, 42, 46; *incêndio florestal*, 88.
- Focos, 28.
- Fogos, 88, 95.
- Folclore, 99, 233.
- Fome, 88.
- Fontes de poder, 65.
- Fora-da-lei, 14.
- Forças cósmicas, 6.
- Forma de Sombras, *vantagem*, 130.
- Formigas, 48, 109.
- Formigas-da-montanha, 48.
- Formulaica, *magia*, 148.
- Fortalezas, 191–192, 198; *legionária*, 198; *Fortaleza de Vauban (estrela)*, 191–192.
- Fósseis, 41, 46.
- Frenesi, *talento*, 205.
- Furacão, 87.
- Garçone, *emprego*, 138.
- Garumna, 230.
- Genealogias, 90.
- Gêneros, 6–9.
- Gênio, 25, 30, 61; *lâmpada*, 25; *modelo*, 108.
- Gigantes, 50, 51.
- Gladiador, *modelo*, 216.
- Glamour, 69, 168, *veja também Ilusão*.
- Glorantha, 12.
- Golens, 25, 26, 53, 72, 130.
- Governantes carismáticos, 69.
- Governantes, *veja Governos, Reis*.
- Governos, 69–70, 95.
- Graça, *talento*, 206.
- Grifos, 173.
- Guerra, 89, 176, 186–194; *guerra no paraíso*, 76, 178; *histórias de guerra*, 9.
- Guildas, 72, 94, 131.
- GURPS Terceira Edição**, 237.
- Habilidades Modulares, *vantagem*, 130.
- Herecine, 47.
- Híbridos, 51, 67; *veja também Mestiços*.
- Hierarquia, *vantagem*, 130.
- Hipocampo, 212.
- Histórias Alternativas, 12, 41, 75, 78; *veja também Saltador*.
- História, 90; *crenças históricas sobre magia*, 151; *cenários históricos*, 10.
- Homem Santo, *modelo*, 121.
- Horror sobrenatural, 8.
- Idade das Trevas, 84.
- Ideias de Aventuras, 175–185, 231.
- Identificar Planta, *mágica*, 171.
- Idiomas, 64; *animal*, 47.
- Igrejas, 101, 102.
- Iluminati, 70.
- Ilusão Complexa, *mágica*, 170.
- Ilusão Simples, *mágica*, 170.
- Ilusões, 20, 108, 185; *veja também Glamour*.
- Império Parta, 196.
- Império Persa, 9.
- Império Romano, *queda do*, 83; *mapa*, 199; *Roma Arcana*, 195–232.
- Impérios, 73, 81, 95, 96; *capitais imperiais*, 96.
- Imprensa, 100.
- Imp, *modelo*, 108.
- Industrial, *magia*, 67.
- Inferno, 36, 135, 175, 176, 182, 202.
- Infestação, 88.
- Informação, 99.
- Insetos, 49, 53, 109.
- Insustanciabilidade, *vantagem*, 130.
- Interna, *alquimia*, 156.
- Intrínseca, *magia*, 18.
- Inversão de costumes, 70.
- Investigações, 179.
- Invisibilidade, *vantagem*, 131; *mágica*, 170.
- Ísis, 207.
- Isolados, 93.
- Jogos de Entretenimento, *perícias*, 135.
- Jogos, 237.
- Juramentos, 70, 147, 179.
- Lacaio, *emprego*, 139.
- Ladrões, 177; *modelo*, 122.
- Larva, 213.
- Legiões, Romanas, 198, 200.
- Legionário, *modelo*, 217.
- Lei da Similaridade, 44.
- Leis da magia, 19, 154, 163.
- Leis naturais, 65.
- Leis, 72, 74, 85, 93, 100, 217.
- Lendas, 46; *veja também Mitologia*.
- Lentes, 163.
- Levitação, *mágica*, 171.
- Licantropos, 49, 59, 60, 111, 131, 133, 180, 196, 208; *modelo Lobisomem*, 109.
- Licença em Terra, *aventuras*, 184–185.
- Lich, *modelo*, 113.
- Lilith, 54, 133, 164.
- Limes, 196, 198, 204.
- Língua Ferina, *vantagem*, 131, 209.
- Língua franca, 14.
- Linguística, *perícia*, 135.
- Linhas ley, 44–45.
- Lobisomens, *veja Licantropia; modelo Lobisomem*, 109.
- Lobo gigante, 231.
- Localizar Planta, *mágica*, 171.
- Lugares sagrados, 149; *veja também Santidade*.
- Lugares santificados, 101–102; *veja também Santidade*.
- Magia Ritualística, 158; *ritualização da magia*, 155.
- Magia, 17; *agrária*, 95; *alquimia como*, 156; *alta*, 151; *alternativa e múltiplos sistemas de*, 155–168, 172; *animista*, 19; *astrológica*, 163; *bárdica*, 156; *baixa*, 147; *chi como*, 157; *correspondência*, 160, 163; *crenças históricas*, 151; *de uma só mágica*, 148; *distância*, 154; *duração*, 154; *e guerra*, 190–194; *e tecnologia*, 64–67; *em transe*, 151; *ervas*, 158; *escolas*, 102, 183; *fixada*, 161; *formulaica*, 148; *industrial*, 67; *intrínseca*, 18; *leis da magia*, 19; *meditativa*, 151, 161; *metamorfose como*, 159; *modular*, 162; *níveis de habilidade*, 153; *níveis de poder*, 153; *ofício*, 147, 162; *peixe-diabo*, 168; *psiquismo como*, 158; *ritualização*, 155, 158; *sacrificial*, 165; *sistemas*, 155; *superpoderes como*, 159; *talentos como*, 159; *teísta*, 19; *velocidade*, 154; *veja também Alquimia, Encantamento, Runas*.
- Mágicas da Terra, 169.
- Mágicas de Comunicação e Empatia, 169.
- Mágicas de Controle da Mente, 171.
- Mágicas de Deslocamento, 171.
- Mágicas de Ilusão, 170.
- Mágicas de Luz e Trevas, 170.
- Mágicas de Som, 172.
- Mágicas do Ar, 168–169.
- Mágicas sobre Plantas, 171.
- Mágicas, *atribuições*, 133; *atributos*, 18, 21; *seres*, 29; *correspondências*, 19, 21; *desastres*, 89; *energia*, *veja Mana*; *itens*, 130; *paisagens*, 41; *redes*, 45; *objetos*, 22–29; *reinos*, 34–36; *tecnologia*, 64–67; *veja também Encantamento*.
- Mágico de Oz, *veja Oz*.
- Magistrado, *modelo*, 218.
- Magívoros, 48.
- Mago, *modelo*, 123.
- Mago de combate, 190; *modelo Mago de combate*, 124.
- Mago leigo, 102, 103; *modelo*, 123.
- Magos de Preto, 20.
- Magos, *modelos*, 123, 123, 124.
- Mal e bem, 21; *deuses malignos*, 32, 33.
- Maldições, 54, 182.
- Mana seletiva à morte, 44.
- Mana seletiva, 43.
- Mana, 18, 21, 30, 44, 67, 71, 132; *reservatórios de mana*, 43; *níveis de mana*, 29, 101; *órgãos para o mana*, 22, 48.
- Manticoras, 48, 177.
- Mapas, 41, 42, 91, 92; *criando*, 41.
- Marcha Acelerada, *mágica*, 171.
- Marinheiro, *talento*, 132.
- Masmorras, 100.
- Matador, *modelo*, 125.
- Matemática, *perícia*, 220.
- Materiais Perigosos, *perícia*, 135.
- Matriarcado, 70.
- Matrilinearidade, 57.
- Medicina, *veja Curandeiros e Cura*.
- Meditativa, *magia*, 151, 161.
- Medo, *mágica*, 171.
- Megalogrifo, 195, 212, 227.
- Memória Eidética, *vantagem*, 131, 219.
- Mênades, 205.
- Mendigo, “*emprego*”, 139.
- Mercador, *modelo*, 125.
- Mercenário, *emprego*, 139.
- Mestiços, 32, 58.
- Mestre Construtor, *talento*, 132.
- Metacaracterísticas de Morto-vivo Corpóreo, 134.
- Metacaracterísticas, 133–134.
- Metamágicas, 170–171.
- Metamorfose, *vantagem*, 131; *como magia*, 159; *veja também Licantropia*.
- Milagres, 151.
- Mirmidão, 109.
- Mistérios, 179, 181–182.
- Mithril, 65.
- Mitologia, 6, 46, 77, 233.
- Mitreus, 199, 206–207.
- Modelos ocupacionais, 114, 214–219.
- Modelos raciais, 105.
- Modelos, *ocupacionais*, 114; *raciais*, 105.
- Modular, *magia*, 162.
- Moldar Pedra, *mágica*, 169.
- Moli, 23, 48.
- Monstros, 49–52, 89, 197.
- Montanhas, 42.
- Montar Rápido, *técnica*, 220.
- Morte, *veja Mortos*.
- Mortos, Os, 37–38, 40, 230; *tanatocracia*, 69.
- Morto-vivo, 133; *lentes*, 112–113; *veja também Vampiros, Mortos*.
- Motivações, 11, 14.



Mulheres guerreiras, 14, 70.
 Múltiplos Sistemas Mágicos, 172.
 Mundos de fantasia, 10.
 Mundos Infinitos, 195.
 Mundos, 10, 39–40.
 Não-humanos, 14, 56, 230; *veja também Raças*.
 Natureza selvagem, talento, 206.
 Navios, 142–145.
 Necrótico, *veja Carniçais*.
 Nevasca, 87.
 Ninfas, 45, 133, 202, 213, 230.
 Níveis de poder, 153.
 Nomes verdadeiros, 7, 14, 164, 177.
 Nomes, Lei dos, 19.
 Nominando artes mágicas, 150.
 Novos começos, 85.
 Objetos denominados, 26, 132, 164.
 Obstinado, vantagem, 131.
 Oceanos, 42.
 Ofício e Profissão, magias de, 147, 162.
 Oração, 148, 149, 167, 202, 203.
 Orcs, 56, 58, 62, 177; *modelo*, 110.
 Orfeu, cabeça de, 28.
 Oricalco, 23.
 Os Dois Corpos do Rei, vantagem, 128.
 Os que regressaram, 38.
 Ouro, 137, 156, 221.
 Oz, 10, 42, 43, 44, 46, 70.
 Panaceia, 22.
 Pântanos, 42.
 Panteras (mítica), 49.
 Paraíso, 35, 76, 176.
 Parlamento das Galinhas, 47.
 Patrono, vantagem, 131.
 Patrulha Infinity, 196, 218.
 Pedras de trovão, 28, 55.
 Peixe-diabo, 110; *magia*, 168; *modelo*, 110.
 Pendurar na Sela, técnica, 136.
 Pequenos, 61; *modelo*, 110.
 Peregrino, modelo, 218.
 Perícia Abrangente, perícias, 135.
 Perícias, 134–136; e *Modificadores de Tamanho*, 137; *NH*, 153.
 Permissão de Segurança, vantagem, 131.
 Personagens, 213–224.
 Pescador, emprego, 139.
 Pestes, 88.
 Petardos, 143.
 Planadores, 104.
 Planetas, 10, 39–40.
 Planícies, 42.
 Planos, outros, 12.
 Plantas carnívoras, 47.
 Plantas, 46; *carnívoras*, 47.
 Posse Denominada, qualidade, 132.
 Póstumo, 200.
 Potlatch, 57.
 Povoamentos temporários, 95.
 Prata, 137, 221.
 Preços, *veja Dinheiro*.
 Presságio, 150.
 Procedimentos policiais, 9, 81, 180.

Profecia, 75, 150.
 Profissão e Ofício, magia de, 162.
 Projeção, vantagem, 131.
 Psiquismo, 20; *como magia*, 158.
 Purificar a Terra, mágica, 169.
 Quadriúhos, 8, 237.
 Qualidades, 132.
 Quimera, 51–52.



Raças bestiais, 58.
 Raças, 56, 58; *amaldiçoadas*, 59; *raças bestiais*, 58; *raças de insetos (wugs)*, 59; *projetadas pelo jogador*, 113.
 Racial, aptidão mágica, 165, 167–168.
 Ratos, 53, 180.
 Realismo, 16.
 Reciprocidade, 57.
 Redemoinhos, 87.
 Reduzir Carga, mágica, 171.
 Reencarnação, 37.
 Rei dos Animais, 47.
 Rei Legítimo, modelo, 126.
 Reinos Arquetípicos, 36.
 Reis, 68, 70, 90, 95, 100, 137; *Os Dois Corpos do Rei, vantagem*, 128; *modelo Rei Legítimo*, 126.
 Relíquias, 26, 91; *fantasia relicário*, 13.
 Religiões, 37–38, 72, 90, 167; Romana, 201.
 Renda Própria, vantagem, 140.
 Renda, 138.
 Resguardar, mágica, 170.
 Ressurreição, 37.
 Retrotech, 9.
 Revista Pyramid, 4.
 Riqueza, 137, 221; *veja também Saque*.
 Rocas, 50.
 Roma Arcana, 195–232; *armas*, 223; *bestiário*, 211–212; *bibliografia*, 232; *características étnicas*, 213; e *Cristianismo*, 211; *equipamento*, 223; *espíritos*, 197; *feiticeira*, 207–208; *glossário*, 232; *hierarquia*, 222; *ideias de aventuras*, 231; *modelos ocupacionais*, 214–219; *monstros*, 197; *no multiverso*, 196; *oração*, 203; *personagens*, 213–224; *religiões e cultos*, 201–206; *riqueza*, 221; *status*, 221; *virapeles*, 208.
 Romance paranormal, 8.
 Romance, 8.

Runas e encantamento rúnico, 25, 68, 163.
 Sábio do vilarejo, modelo, 126.
 Sábio, talento, 132.
 Sacerdotes, 152; *emprego Sacerdote*, 139.
 Sacrifícios, 7, 31, 62, 165, 201, 202; *magia sacrificial*, 165.
 Saltador, vantagem, 132.
 Sangue, magia do, 167.
 Santidade, 101–102, 148, 149, 198, 204.
 Saque, 92, 137, 140, 174, 189.
 Sáticos, 212.
 Secas, 87.
 Sedutor, talento, 132.
 Segunda Guerra Mundial, 194.
 Selkies, 59, 61; *modelo*, 111.
 Selvas, 42.
 Semimortais, 32.
 Senhor dos Anéis, *veja Tolkien J.R.R.*
 Senhoria e senhores, 93.
 Senso de Direção vantagem, 132.
 Senso do Dever, desvantagem, 133.
 Sentidos Aguçados vantagens, 132.
 Seres Únicos, 61; *veja também Monstros*.
 Serviços, 97.
 Shadowrun, 7, 9.
 Shapur, 200.
 Silêncio, mágica, 172.
 Símbolos, *veja Runas*.
 Similaridade, Lei da, 19.
 Sintática, magia, 163.
 Sistemas de magia, 155.
 Sobrenaturalismo Cristão, 8.
 Sobrenatural, 17, *veja também Magia*.
 Soltar as Rédeas, técnica, 136.
 Sonhos, perícia, 204.
 Status, 137, 221.
 Steampunk, 9, 65.
 Subenredos, 185.
 Subjetiva, magia, 19.
 Super-heróis, 49; *aventuras super-heroicas*, 8; *superpoderes como magia*, 159.
 Superpoderes, *veja Super-heróis*.
 Talentos como magia, 160.
 Talento, vantagem, 132.
 Tanatocracia, 69.
 Tatuagens, 166.
 Taumatocracia, 69.
 Taumatologia, 151, 153, 167.
 Taumaturgia, 151.
 Tavernas, 14, 98.
 Taverneiro, emprego, 139.
 Técnicas, 136.
 Tecnologia, 64–67.
 Teísta, magia, 19.
 Tekumel, 64.
 Teleporte, mágica, 171.
 Televisão, 236.
 Tempestades de areia, 87.
 Templos, 101, 102, 225.
 Tempo Mítico, 75–76.
 Tempo, espíritos do, 78.
 Teocracia, 69.
 Teofagia, 57.
 Teratocracia, 69.

Terra dos sonhos, 34.
 Terras exóticas, 8.
 Terremotos, 86.
 Testar Alimento, mágica, 169.
 Testudo técnica, 220.
 Tiro com Arco em Carruagem, técnica, 136.
 Tolkien, J.R.R., 10, 12, 16, 58, 63, 64, 65, 68, 77, 123.
 Tornados, 87.
 Transe, magia em, 151.
 Transmissão Mental, mágica, 169.
 Transporte, 98.
 Trato Social, perícia, 136.
 Tribos Germânicas, 196.
 Tricerátopos, 195, 212, 227.
 Troll, modelo, 111.
 Tsunamis, 87.
 Uma Só Mágica, magia de, 148.
 Unicórnios, 49.
 Universos de bolso, 36.
 Valeriano, 201.
 Vampiros, 38, 56, 59, 60, 62–63, 90, 132, 133, 164, 167; *modelo*, 111.
 Vantagens, 128–132, 219.
 Varinhas, 26.
 Veículos aéreos, 143.
 Veículos, 141–145; *encantado*, 26.
 Velocidade da magia, 154.
 Ver o Invisível, vantagem, 132.
 Verme, 133.
 Vício desvantagem, 132.
 Vidência, 150.
 Vilarejos mercantis, 93–94.
 Vilarejos, 93–94.
 Vilas, 94; *veja também Cidades, Vilarejos*.
 Vínculo com Arma, qualidade, 132.
 Virapeles, *veja Licanthropos*.
 Visão Noturna, vantagem, 132; *mágica*, 170.
 Visco, 22.
 Visões, 14.
 Voo, mágica, 171.
 Vulcões, 88, 101.
 Wendigo, 52.
 Wight, modelo, 113.
 Wugs, 59, 133.
 Xamanismo, 149, 152, 209.
 Zeitgeists, 78.
 Zenóbia, 201.
 Zoroastrismo, 9, 21, 81, 196, 201, 226, 227.
 Zumbis, 38.



ESTÁ PROCURANDO POR FANTASIA?

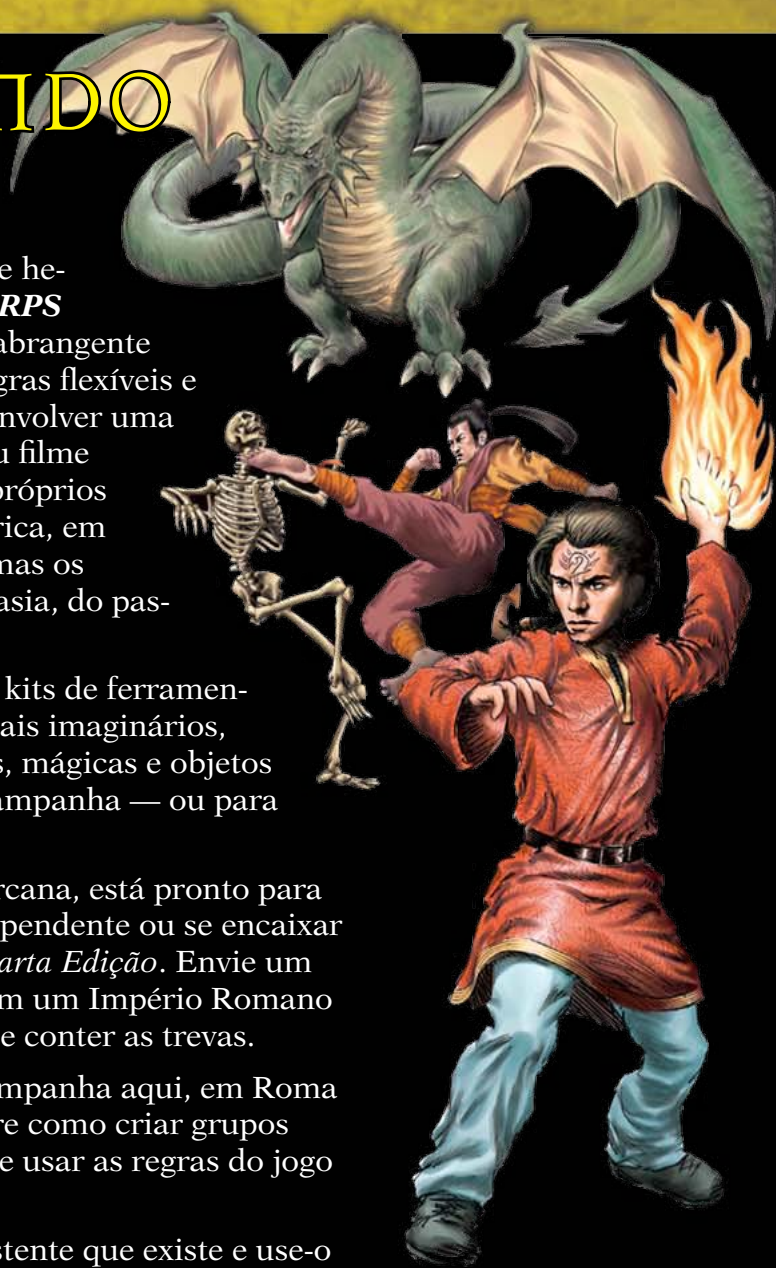
De mitos antigos a filmes populares, contos de heróis e magia cativaram a imaginação. Agora, **GURPS Fantasy** oferece aos jogadores de RPG um guia abrangente para todo o gênero da fantasia. Com base nas regras flexíveis e simplificadas da *Quarta Edição*, ele permite desenvolver uma campanha para explorar o mundo de seu livro ou filme favorito — ou criar um novo com base em seus próprios sonhos. A ênfase principal está na fantasia histórica, em cenários da Idade do Bronze ao Renascimento, mas os princípios se aplicam a qualquer cenário de fantasia, do passado pré-histórico ao futuro remoto.

Mas há mais aqui do que diretrizes teóricas e kits de ferramentas. Você encontrará exemplos de plantas e animais imaginários, monstros únicos, raças não-humanas, ocupações, mágicas e objetos encantados, prontos para usar em sua própria campanha — ou para usar como modelos para inventar a sua própria.

Um cenário de campanha completo, Roma Arcana, está pronto para ser usado em seu próprio jogo. Ele pode ser independente ou se encaixar num cenário de *Mundos Infinitos* do **GURPS Quarta Edição**. Envie um bando de aventureiros em missões impossíveis em um Império Romano mágico, enquanto eles lutam para ganhar honra e conter as trevas.

Você encontrará ajuda na execução de sua campanha aqui, em Roma Arcana ou em qualquer outro cenário: dicas sobre como criar grupos equilibrados, imaginar cenários para desafiá-los e usar as regras do jogo para obter efeitos dramáticos.

Pegue o sistema de RPG mais flexível e consistente que existe e use-o para realizar a campanha com a qual você sonhou.



*Para usar o **GURPS Fantasy** é preciso o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. As informações e ideias deste livro podem ser usadas com **qualquer** jogo de fantasia.*

Por William H. Stoddard

Editador por Andrew Hackard e Jeff Rose

Arte da Capa por Denis Loubet, Pat Morrissey, Bob Stevlic, e John Zeleznik

Ilustrado por Abrar Ajmal, Alex Fernandez, Denis Loubet, Bob Stevlic,
Eva Widemann, e Eric Wilkerson



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com